SPECIAL

Markt&Technik

öS.118,- / sfr. 14.80 **DM 14.80**

POWER PLAY PC

PC-SPIELE

Anspruchsvolle Unterhaltung: Die schönsten Spiele ausführlich erklärt

PC-TUNING

So wird Ihr Computer zum Unterhaltungs-Künstler

REFERENZ-KARTEN

Zum Sammeln: Die wichigsten Kommandos zum Rausnehmen

LÖSUNGS-HILFEN

Praktische Tips & Tricks zu jedem Super-Spiel

PC-DISKETTE IM HEFT

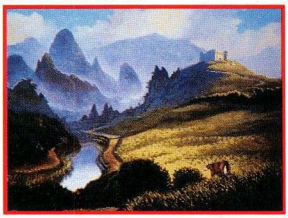
Logical, 3D-Construction Kit & Atomino zum Anspielen

A CRASH-LANDING, GLOBE-SPANNING ADVENTURE.

HEART OF CHINA

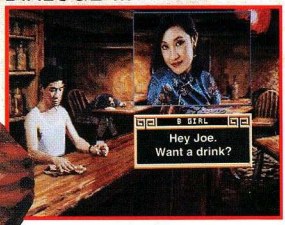
Von den Autoren von Red Baron und Stellar 7.

ATEMBERAUBENDE GRAFIKEN ...



Heart of China's Hintergrundgrafiken sind einfach überwältigend in ihrer realistischen Darstellung der zwanziger Jahre. Sie sind Teil derer, die an historischen Orten des revolutionären China die Handlung bestimmen. Die verschiedenen Charaktere wurden von echten Schauspielern kopiert und anschließend für das Programm digitalisiert. Das Resultat sind überwältigend realitätsgetreue Grafiken im Spiel.

EXZELLENTE DIALOGE ...



Der kleinste Dialog mit Personen im Spiel wird registriert und kann für Sie im Fortgang des Spieles äußerst wichtig werden.
Die *Heart of China*-Charaktere haben ein außergewöhnliches Erinnerungsvermögen und vergessen nichts.

ABENTEUER, INTRIGEN, LIEBESGESCHICHTEN ...

Sie werden in die Welt von Lucky Jake Masters, Zhao Chi und Kate Lomax katapultiert und erleben mit ihnen Abenteuer, die den Erdball umspannen, von Hongkong bis nach Paris.

SIERRA ab sofort bei BOMICO Natürlich mit deutscher Anleitung!

Dynamix® PART OF THE SIERRA FAMILY

Heart of China ist verfügbar für MS-DOS-Computer mit 640K. Unterstützt VGA, EGA, Tandy 16-Farben, Monochrome, MCGA und CGA Grafikadapter und Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib und SoundBlaster Musikkarten.
Verfügbar in 16-Farb- und 256-Farbversionen.

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

ERNSTHAFTER SPASS

Sicher haben Sie Ihren PC als unermüdliches Arbeitsgerät schätzen gelernt: Wacker bewährt er sich als Rechenknecht, durchforstet Briefe auf der Suche nach Rechtschreibfehlern und verwaltet Daten ohne Fehl und Tadel. Aber ist Ihnen auch klar, daß Ihr PC ein üppiges Unterhaltungspotential besitzt?

Wer "Tetris"-Klötzchen kreisen ließ oder auf der Bürofestplatte den Abenteuerhelden "Larry" ausmachte, hat vielleicht schon Blut geleckt: die PC-Spiele sind da. In Hülle, Fülle und zum Glück auch in hoher Qualität. Mit Rechenpower und VGA-Karte mausert sich Ihre brave Bürokiste zur perfekten Spielemaschine: Golfen Sie gepflegt eine Runde mit "Links". Versuchen Sie sich als Ökologie-Hüter in der Planetensimulation "Sim Earth". Oder reizen Sie vor allem die Denk- und Tüftelspiele für Windows, die im "Entertainment Pack" zusammengefaßt sind?

Die nach Meinung der Redaktion 30 zur Zeit besten PC-Spiele stellen wir in diesem Sonderheft vor. Jedes Programm wird ausführlich auf je zwei Seiten erklärt: viele Farbfotos, technische Infos sowie Tips helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung und beim Spielen. Wer gleich in aktuelle Programme hineinschnuppern will, findet auf der beiliegenden Diskette mehrere spielbare Demoversionen. Vielspieler werden sich vor allem über unsere Referenzkarten freuen, die für jedes getestete Programm Informationen auf einen Blick bieten.

Wir hoffen, Ihnen mit diesem Sonderheft Lust und Laune auf PC-Spiele gemacht zu haben. In diesem Sinne: viel Vergnügen — und darum lassen Sie jetzt endlich die Textverarbeitung ruhen und schieben lieber die Spielediskette ins Laufwerk . .

Ihr POWER PLAY-Testteam

Reisen Sie mit uns in die Welt von King's Quest® V...

...und bringen Sie Ihre Familie mit!

Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche und wundersame Welt von King's Quest V

Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric, die sprechende Eule, auf deren Reise durch den unheimlich anmutenden Dunkelwald und durch schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und Meere, auf der Suche nach seiner Familie, der königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften Spielszenen, lebensechte Animation und der atemberaubende Soundtrack führen Sie auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt. Wo die Darsteller tatsächlich mit Ihnen sprechen – und zwar jeder Charakter mit seiner eigenen Stimme. Sie brauchen nichts einzutippen ..., was besonders die jüngeren Mitreisenden lieben.

Erforschen Sie die bezaubernde Welt von King's Quest V und entdecken Sie den Grund, weshalb mehr Computerspieler die King's Quest-Serien gespielt haben als irgendein anderes Computerspiel.

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved

* Nur CD-Rom Version

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

inhalt...

72
Denkspielklassiker im neuen Gewand: Shanghai II

56
Das Suchtspiel der Saison: Lemmings

18
So wird Ihr Computer voll spieletauglich: PC-Tuning

66
Herr über ein Schienenimperium: Railroad Tycoon

Rubriken

Erklärung des Testschemas	6
Beschreibung der Diskette	8
Impressum	10
PC-Tuning: So wird Ihr Computer zur Spielmaschine	18
Umfrage	89

Die besten PC-Spiele

3 D Construction Kit	20
Bane of the Cosmic Forge	23
Buck Rogers	24
Command H.Q.	26
Crash Course	28
Elite Plus	30
Eye of the Beholder	32
Flight Simulator	34
Great Courts	36
Heart of China	38
Indiana Jones and the last Crusade	40
Jet Fighter II	42
King's Quest V	52
Larry Triple Pack	54
Lemmings	56
Links	58
Logical	60
Pirates	62
Populous	64
Railroad Tycoon	66
Red Baron	68
Secret of Monkey Island	70
Shanghai II: Dragon's Eye	72
Silent Service	74
Sim City	76
Sim Earth	78
Space Quest	80
Ultima IV	82
Windows Entertainment Pack	84
Wing Commander	86

Typen, Tests & Technik

Um jedes Spiel perfekt PC-gerecht vorzustellen, werden alle Programme im Rahmen eines speziellen Testschemas analysiert. Was es damit so alles auf sich hat, erfahren Sie auf diesen Seiten.

Bei der Spieleauswahl für dieses Sonderheft haben wir uns nicht um absolute Vollständigkeit bemüht, sondern der Software-Qualität höchste Priorität eingeräumt. Langweilige Spielprogramme wollen wir Ihnen erst gar nicht vorstellen, dafür werden die wirklich erstklassigen Titel um so ausführlicher beschrieben. Unter den 30 getesteten Spielen finden Sie so ziemlich alles, was in den letzten 18 Monaten auf PCs für Begeisterung und imposante Verkaufszahlen gesorgt hat. Alle Spiele sind sehr gut und auf jeden Fall ihr Geld wert, wenn man sich für den jeweiligen Programmtyp interessiert. Da wir uns ohnehin nur mit der Software-Elite abgeben, haben wir auf eine subjektive Spielspaß-Bewertung verzichtet.

Unsere Spielevorstellungen sind nicht nur für Kaufinteressierte gedacht, die sich über ein bestimmtes Programm optimal informieren wollen. Wenn Sie bereits ein Spiel besitzen, werden Sie vor allem an unseren "Tips & Tricks" interessiert sein, die wir zu jedem Spiel verraten. Dem Spielkomfort zuliebe haben wir dieser Ausgabe außerdem Referenzkarten beigefügt, die Sie heraustrennen und während des Spielens an den Monitor lehnen oder in die Tastatur klemmen können. Auf diesen Karten sehen Sie auf einen Blick die wichtigsten Kommandos und Eingabetechniken zu einem Programm und ersparen sich viel Grübelei ("Wie ging das gleich wieder...") sowie ewiges Handbuchgeblätter.

Unser Redaktionsteam, das die einzelnen Spiele unter die Lupe genommen hat, besteht aus sieben Fachjournalisten mit jahrelanger Computerspiele-Erfahrung. Wer unser monatlich erscheinendes Stamm-Spielemagazin *POWER PLAY* kennt, wird die meisten Tester sicher wiedererkennen.

Anatol Locker ist Adventure-Spieler aus Passion. Vor einigen Jahren fesselten ihn bevorzugt die Programme der mittlerweile in die Annalen der Softwaregeschichte eingegangenen US-Firma Infocom. Heutzutage kann man ihn am ehesten mit den grafisch aufwendigen Abenteuerspielen von Sierra und Dynamix vor den Monitor locken.

Boris Schneider ist ein alter Veteran im Computerzeitschriften-Busineß, der mit diesem Sonderheft nach längerer Schreibpause sein journalistisches Comeback feiert. Er hat eine Vorliebe für anspruchsvolle Denkspiele, Adventures sowie Simulationen und hofft auf steten Softwarenachschub für sein neuestes Spielzeug, ein CD-ROM-Laufwerk.

Heinrich Lenhardt liegen seit eh und je die Sportspiele besonders am Herzen und hegt eine besondere Schwäche für die Abenteuerspiele von Lucasfilm Games. Am intensivsten "testete" er für dieses Sonderheft jedoch "Railroad Tycoon": Auch ein Jahr nach der Erstveröffentlichung raubte ihm dieses Programm noch so manche Nachtstunde.

Martin Gaksch hat's vor allem mit Tüftel- sowie Sportspielen und erkämpfte sich das Recht, die redaktionsübergreifend sehr begehrte Golfsimulation "Links" testen zu dürfen.

Michael Hengst gilt als umtriebiger Windows-Verfechter ("WinMike") der Redaktion. Spielerisch erwärmt er sich besonders für Rollenspiele und "alles, was fliegt".

Volker Weitz erholte sich gerade von den Folgen eines Tips-&-Tricks-Sonderheftes (Kauf mich!), als die redaktionellen Arbeiten an "POWER PLAY PC" begannen. In seiner Eigenschaft als Simulations- und Rollenspielliebhaber ließ er sich sanft dazu überreden, seine Lieblinge "Sim City" und "Bane of the Cosmic Forge" vorzustellen.

Winnie Forster riß mit "Populous" und "Elite Plus" zwei echte Spieleklassiker an sich. Der auch als "Wummen-Winnie" bekannte Actionexperte schätzt ein gutes Strategiespiel. *hl*

Titel:	**Der Name des Spiels**
Hersteller/Anbieter:	Die Namen der Herstellerfirma und des Distributors, der das Programm in Deutschland vertreibt
Zirka-Preis:	Der ungefähre Ladenpreis in Mark
Schwierigkeitsgrad:	"leicht", "mittel", "schwer" oder "einstellbar"
PC-Konfiguration	
Minimum:	Grafik- und RAM-Minimum, um das Spiel zum Laufen zu bringen
Empfohlen:	Hardwarefähigkeiten, die Ihr PC mindestens haben sollte, damit das Spiel optimal Spaß macht
Grafikmodi	
Hercules:	ja oder nein
CGA:	ja oder nein
EGA:	ja oder nein
VGA:	ja oder nein

Diese Angaben sagen aus, ob das Spiel die vier populärsten Grafikkarten unterstützt oder nicht. Bitte beachten Sie, daß EGA-Karten auch CGA-Grafik und VGA-Karten sowohl CGA- als auch EGA-Grafik darstellen können.

Ein Beispiel: Hat Ihr PC eine VGA-Karte, und die VGA-Angabe lautet "Nein", die EGA-Angabe hingegen "Ja", dann läuft das Spiel auf Ihrem System. Die VGA-Karte ist in der Lage, die EGA-Grafik darzustellen. Die speziellen Fähigkeiten der VGA-Karte (z.B. 256-Farben-Modus) werden dann allerdings nicht ausgereizt; deswegen auch das "Nein" zu VGA bei unserem Beispiel.

Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja oder nein
Roland:	ja oder nein

Wenn Sie eine AdLib-, Soundblaster- oder Roland-Soundkarte in Ihrem PC haben, können Sie diesen Angaben entnehmen, ob diese von dem Spiel auch unterstützt werden.

Eingabegeräte	
Tastatur:	ja oder nein
Maus:	ja oder nein
Joystick:	ja oder nein

Hier erfahren Sie, ob die aufgeführten Eingabemedien unterstützt werden

Dokumentation	
Umfang:	Ist der Umfang der Anleitung "ausführlich", "befriedigend" oder "spärlich"?
Qualität:	"gut", "befriedigend" oder "mangelhaft"
Besonderheiten:	Wenn Besonderheiten wie Poster, Karten etc. der Packung beiliegen, werden sie hier aufgezählt.
Sprache (Anleitung):	"Deutsch" oder "Englisch"
Sprache im Spiel:	"Deutsch" oder "Englisch". Hier sind die Texte auf dem Bildschirm gemeint. Sind diese in englisch, unterscheiden wir außerdem zwischen "viel" (gute bis sehr gute Englischkenntnisse erforderlich), "mittelschwer" (Grundkentnisse plus Wörterbuch reichen aus) und "wenig" (auch mit geringen Englischkentnissen gut spielbar).
Kopierschutz	
Diskette:	ja oder nein
Abfrage:	ja oder nein
Fummelfaktor:	Wieviel Gefummel und Zeit muß man in die Kopierschutzabfrage investieren? Der Fummelfaktor gibt Aufschluß mit den drei Einstufungen "erträglich", "lästig" und "nervtötend".

Dieses Beispiel erklärt alle technischen Angaben des Infokastens

Volker Weitz
Heinrich Lenhardt
Anatol Locker
Michael Hengst
Winnie Forster
Martin Gaksch
Boris Schneider

DISKETTEN SCHÄTZE

Auf der Diskette dieser Ausgabe finden Sie eine reichhaltige Mischung vergnüglicher Programme. Um möglichst viel Software unterzubringen, haben wir einige Dateien "gepackt". Bitte lesen Sie deshalb zunächst die Installationshinweise auf diesen Seiten. Alle Kommandos, die Sie bei der Installation eingeben müssen, sind bei den Beschreibungen fett gedruckt.

Sollte es technische Probleme geben, dann schreiben Sie uns: Markt & Technik Verlag AG, Redaktion *POWER PLAY*, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München. Sie können auch während unserer Hotline-Zeiten in der Redaktion anrufen: montags zwischen 15 und 17 Uhr; die Telefonnummer lautet (089) 4613289.

Logical (Rainbow Arts)

Inhalt:

"Logical" ist ein neues Denkspiel, das wir in dieser Ausgabe ausführlich testen. Bei der Schnupperversion können Sie drei der insgesamt 99 Levels spielen.

Was Sie brauchen:

Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 640 KByte RAM sowie EGA- oder VGA-Grafikkarte. Festplatte und Maus empfohlen.

Die Verkaufsversion des Spiels kann auch mit der Tastatur gesteuert werden, hat ein Paßwortsystem, 99 Levels, einen Editor und unterstützt AdLib-kompatible Soundkarten.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A, und geben Sie **A:** ein.
2. Begeben Sie sich in das "Logical"-Unterverzeichnis: **CD LOGICAL**.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: **COPY *.* C:**. Sie können die Dateien natürlich auch in ein beliebiges Unterverzeichnis kopieren.
4. Sollte Ihr PC-System keine Festplatte haben, so kopieren Sie die Dateien bitte auf eine leere, formatierte Diskette. Der Befehl heißt dann — je nachdem, in welchem Laufwerk sich die Leerdiskette befindet — **COPY *.* A:** oder **COPY *.* B:**.
5. Zur Installation geben Sie jetzt **C:** ein, gefolgt von **LOGICAL**. Haben Sie jetzt ein paar Sekunden Geduld, bis sich das Programm entpackt hat.
6. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie **START** ein.

Anleitung:

Befördern Sie die verschiedenfarbigen Kugeln in die Drehfelder. Sind vier Kugeln einer Farbe in einem solchen Behälter, verschwinden sie und die Fächer werden dunkel ausgefüllt. Sobald dies bei allen Drehfeldern geschehen ist, haben Sie eine Stufe geschafft.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Kugel, um sie von einem Drehfeld zu einem anderen weiterzuschießen (das klappt natürlich nur, wenn zwischen beiden Drehfeldern ein Verbindungstunnel existiert). Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Drehfeld, um es um jeweils 90 Grad zu drehen. In der dritten Stufe tauchen Felder auf, die nur Kugeln einer bestimmten Farbe passieren lassen.

Tastatursteuerung per Zehnerblock: Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten "8", "4", "6" und "2". Drücken Sie die Taste "5", um ein Drehfeld um 90 Grad im Uhrzeigersinn rotieren zu lassen. Wollen Sie eine Kugel losschießen, drücken Sie die "SHIFT"-Taste und gleichzeitig die Richtung, in die die Kugel geschlossen werden soll (Beispiel: Abschießen der unteren Kugel in einem Drehfeld erfolgt durch gleichzeitiges Drücken von "SHIFT" und "2"). *hl*

3D Construction Kit (Domark/Incentive)

Inhalt:

Das "3D Construction Kit" ist ein Utility, mit dem man auch ohne Programmiersprachen-Vorkenntnisse 3-D-Grafiken erzeugen kann. Eine nähere Beschreibung finden Sie im Test in dieser Ausgabe. Um die Leistungsfähigkeit ihres Systems zu demonstrieren, haben die Programmierer mit dem Construction Kit ein Spiel geschrieben. Dieses voll spielbare Demo finden Sie im "3D"-Unterverzeichnis.

Was Sie brauchen:

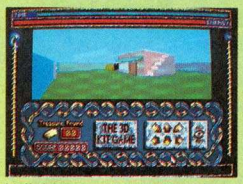
Einen MS-DOS-PC/AT/386er

mit mindestens 512 KByte RAM, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Maus und Festplatte werden empfohlen.

Die Verkaufsversion des 3D Construction Kit unterstützt AdLib-kompatible Soundkarten sowie CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Unser Demospiel bietet aus Platzgründen nur EGA-Grafik.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A, und geben Sie **A:** ein.
2. Begeben Sie sich in das "3 D"-Unterverzeichnis: **CD 3D**.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: **COPY *.* C:**. Sie können die Dateien natürlich auch in ein



beliebiges Unterverzeichnis kopieren.

4. Sollte Ihr PC-System keine Festplatte haben, so kopieren Sie die Dateien bitte auf eine leere, formatierte Diskette. Der Befehl heißt dann — je nachdem, in welchem Laufwerk sich die Leerdiskette befindet — **COPY *.* A:** oder **COPY *.* B:**.
5. Zur Installation geben Sie jetzt **C:** ein, gefolgt von **3D**. Haben Sie jetzt ein paar Sekunden Geduld, bis sich das Programm entpackt hat.
6. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie **START** ein.
7. Beantworten Sie jetzt noch die Frage nach dem Eingabemedium ("Nur über Option" bedeutet Tastatursteuerung), und es kann losgehen.

Anleitung:

In diesem Demospiel befinden Sie sich auf einer bizarren, außerirdischen Welt, von der Sie entkommen wollen. Zu diesem Zweck steht auch ein Space Shuttle in einem Hangar geparkt, doch (noch) kommen Sie nicht an das Raumschiff heran. Ihre Aufgabe ist es, durch Überlegung und Geschick alle notwendigen Gegenstände zu finden und Probleme zu lösen, um das Shuttle betreten zu können. Besuchen Sie jeden Raum, experimentieren Sie herum: Das Spiel ist nicht allzu schwer, wenn man seine Fantasie einsetzt.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Richtungspfeile im unteren Bildschirmdrittel. Sie bewegen sich nun in die entsprechende Richtung. Benutzt man die rechte Maustaste, bewegt man sich sehr schnell. Mit den Pfeilen rechts über und unter dem Auge können Sie nach oben und unten sehen bzw. in die Hocke gehen (letzteres durch Klicken mit der rechten Maustaste auf den Pfeil nach unten).

Wenn Sie sich einen Gegenstand näher ansehen, ihn benutzen oder mit einem Bewohner dieser Welt reden wollen, dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprehenden Gegenstand oder die Person. Wenn Sie mit der linken Taste in das Sichtfenster klicken, wird geschossen (nützlich, um z.B. verborgene Türen ans Tageslicht zu befördern).

Zur Steuerung können Sie auch die Tastatur benutzen. Wenn Sie beim Programmstart für die Steuerung "Nur über Option" wählen, können Sie den Cursor statt mit der Maus mit den Pfeiltasten des Zehnerblocks steuern. Die "Einfg/Inst"-Taste unterhalb des Zehnerblocks simuliert die erste Maustaste; die "Entf/Del"-Taste nebenan die zweite.

Sie dürfen jederzeit einen Spielstand speichern und wieder laden. Durch Druck auf die Tasten "1" und "2" rufen Sie diese Optionen auf. *hl*

Atomino (Play Byte)

Inhalt:

Diese Schnupperversion des aktuellen Denkspielrenners von Play Byte bietet etwa ein halbes Dutzend Levels. Sie müssen per Tastatursteuerung Moleküle aus einzelnen Atomen zusammenbauen.

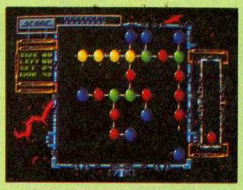
Was Sie brauchen:

Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 512 KByte RAM, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Eine Festplatte wird empfohlen.

Die Verkaufsversion von Atomino hat über 50 Levels, einen zweiten Spielmodus, spezielle VGA-Grafiken und bietet ferner Hercules-, CGA-, EGA-Grafik sowie AdLib-kompatible Soundkarten.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A, und geben Sie **A:** ein.
2. Begeben Sie sich in das "Atomino"-Unterverzeichnis: **CD ATOMINO**.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: **COPY *.* C:**. Sie können die Dateien natürlich auch in ein



beliebiges Unterverzeichnis kopieren.

4. Sollte Ihr PC-System keine Festplatte haben, so kopieren Sie die Dateien bitte auf eine leere, formatierte Diskette. Der Befehl heißt dann — je nachdem, in welchem Laufwerk sich die Leerdiskette befindet — **COPY *.* A:** oder **COPY *.* B:**.
5. Zur Installation geben Sie jetzt **C:** ein, gefolgt von **ATOMINO**. Haben Sie jetzt ein paar Sekunden Geduld, bis sich das Programm entpackt hat.
6. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie **START** ein.

Anleitung:

Mit den Pfeiltasten des Zehnerblocks bewegen Sie ein Atom über das Spielfeld; durch Druck auf die "Return"-Taste setzen Sie es ab. Rechts sehen Sie im Reagenzglas, welches Atom als nächstes kommt. Die verschiedenen Farben deuten auf die Wertigkeit der Atome hin. Je höher die Wertigkeit, desto mehr Anschlüsse muß ein Atom finden. Sie haben erst dann ein fertiges Molekül gebaut, wenn bei keinem Atom "freie" Anschlüsse übrig sind. Sie können auch bereits abgesetzte Atome gegen das jeweils unterste Atom im Reagenzglas austauschen. Zu Beginn jeder Stufe wird Ihnen mitgeteilt, welche Aufgabe Sie erfüllen müssen, um in den nächsten Level zu kommen (z.B. "Baue x Moleküle"). *hl*

Indiana-Jones-Spielstand

Inhalt:

Sie bleiben beim Abenteuerspiel "Indiana Jones and the Last Crusade" hoffnungslos hängen? Vielleicht liegt es daran, daß Sie einen wichtigen Gegenstand nicht dabei haben. Auf der Diskette haben wir einen Spielstand gespeichert, bei dem Indiana Jones gerade die venezianischen Katakomben betreten hat. Er hat jeden Gegenstand dabei, den er bis zu diesem Zeitpunkt mitnehmen konnte.

Was Sie brauchen:

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel "Indiana Jones and the Last Crusade" installiert ist.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A, und geben Sie **A:** ein.
2. Begeben Sie sich in das "Indy"-Unterverzeichnis: **CD INDY**.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: **COPY *.* C:\INDY3**. Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich auch das Indiana-Jones-Spiel befindet. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als "Indy3", so müssen Sie ihn bei dieser Eingabe entsprechend ändern.

Warnung: Ihre "alten" Spielstände werden dann vom Programm nicht mehr erkannt.

4. Starten Sie jetzt das Spiel. Wenn Sie in das "Spielstand laden"-Menü gehen, erkennen Sie jetzt den neuen Spielstand namens "Venedig". Draufklicken, mit "OK" bestätigen — und schon sind Sie in den Katakomben. *hl*

Their-finest-Hour-Missionen

Inhalt:

Für Vielflieger der Lucasfilm-Simulation "Their finest Hour: Battle of Britain" haben wir zwei Spezialmissionen parat. Wahlweise erleben Sie hier einen Eskortflug mit der Me-109 (Mission "PCHurra1") oder eine Spitfire auf Bomberhatz (Mission "PCHurra2").

Was Sie brauchen:

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel "Their finest Hour: Battle of Britain" bereits installiert ist.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A, und geben Sie **A:** ein.
2. Begeben Sie sich in das "Bob"-Unterverzeichnis:

3D CONSTRUCTION KIT™

SCHAFFEN SIE SICH IHRE EIGENE VIRTUELLE WIRKLICHKEIT

Es ist ein einfaches und wirksames Mittel, eine detaillierte Umgebung zu schaffen (Haus, Garten, Dorf, Schiff, Auto usw.). Dann können Sie es von allen Seiten betrachten und sich vergewissern daß Ihnen das Aussehen von jedem Winkel aus gefällt.

Man sieht Umgebung durch Umgebung. Das Haus hat zum Beispiel Zimmer, die Zimmer haben Möbel, eine Kommode hat verschiedene Schubladen, die Schubladen haben geheime Kästchen, die geheimen Kästchen haben... usw.

Es liegt alles bei Ihnen. Die Grenzen werden nur durch Ihre Vorstellungskraft gesteckt. Kinder können es in der Schule verwenden oder Mutti zeigen, wie man das Wohnzimmer umarrangieren kann. Vati möchte vielleicht sehen, wie der Garten aussehen würde, wenn er anders angelegt wäre – vielleicht mit einem neuen Teich? Und wie würden die Nachbarn ihn von ihrem Haus aus sehen? Ganz einfach! Man braucht ihn nur herumzudrehen!

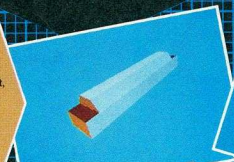
Dies ist wahrscheinlich eines der teuersten Software-Pakete, das Sie in diesem Jahr kaufen werden, doch *zumindest* können Sie damit das gesamte Potential Ihres Computers nutzen.

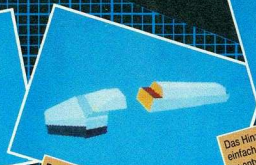
"Es besteht kein Zweifel. Dies könnte das beeindruckendste Spielkreationsprogramm sein, das je veröffentlicht wurde.
Es ermöglicht Ihnen nicht nur, ein einzelnes Spiel mit Animation, "Shoot-em-up"-Kompatibilität, Rätsellösung und Labyrintherforschung zu kreieren, sondern man kann all das in 3D realisieren – mit Hilfe eines Systems, das sogar noch besser als Freescape ist!"

"3D Construction Kit gibt Neulingen und Nichtprogrammierern die Möglichkeit, massive 3D-Objekte zu schaffen, die gedehnt, gedreht, aufgeklappt, gestapelt und sogar mit Animationseffekten versehen werden können. Dabei ist das ganze System so benutzerfreundlich, daß es die einfachsten Kunst-Pakete umständlich erscheinen läßt."
ST FORMAT - FEB 89

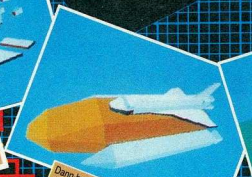
"Schaffen Sie sich Ihre eigene virtuelle Realität, doch lassen Sie sich nicht irreführen. Dies ist *nicht* nur ein Produkt für Bierköpfe. Ich habe einen speziellen Video produziert, der dem Paket beiliegt. Er zeigt Ihnen, wie's gemacht wird und verhilft Ihnen zu einem glänzenden Start. Danach ist es ganz einfach, und in ganz kurzer Zeit werden Sie jedermann mit Ihren "magischen" Designs auf Ihrem Computer beeindrucken!"
IAN ANDREW, INCENTIVE

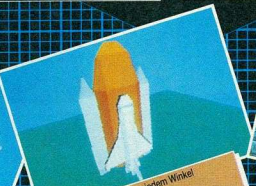
LAURENT BALVAY (28) – RENNES.
Ich habe ein Autogeschäft, aber meine eigentliche Leidenschaft gehört der Raumfahrt. Ich habe es oft mit Kunst-Paketen versucht, doch was ich wirklich wollte, war, einmal eine Raumfähre zu entwerfen, sie ins Leben zu rufen und darin herum zu spazieren. Dieses unglaubliche Paket gibt jemandem wie mir, der nur sehr wenig über Computer weiß, die Möglichkeit, so etwas ganz einfach zu bewerkstelligen!


Zunächst habe ich zwei Blöcke aneinandergefügt, um den Rumpf zu bauen.


Dann sind das Cockpit und die Nase dazugekommen.

Das Hinzufügen von Details war ganz einfach. Ich brauchte nur eine Tragfläche zu entwerfen und konnte dann mit Hilfe der Kopier- und Drehfunktion die andere produzieren.


Dann habe ich den Treibstofftank und die Triebwerke hinzugefügt.


Jetzt kann ich es von jedem Winkel aus betrachten und als ein individuelles Objekt manipulieren.

Dies hier ist die Ansicht von vorne. Sie zeigt das Kontrollfeld, mit dessen Hilfe ich all das zustande bringen konnte. Nicht schlecht für einen Anfänger, was?

HEINRICH SCHMIDT (22) – DÜSSELDORF
Transportwirtschaftler. Ich habe immer schon mein eigenes Haus entwerfen wollen, konnte mir aber nie so richtig vostellen, wie es aussehen würde, wenn es fertig gebaut ist. Wie würde es von oben aussehen? Oder von der Seite? Oder wie wäre es, wenn ich durch die Haustür hereinkommen und die Möbel an Ihren Platz stellen wollte? Mit diesem tollen Software-Paket kann ich all das machen und mein Traumhaus

Zunächst habe ich drei einfache Wände hingestellt.

Dann habe ich das Dach gemacht und es heruntergelassen.

Ich habe die Fenster eingesetzt, einen Palisadenzaun hingestellt und den ersten Baum in meinem Garten gepflanzt. Doch das Interessanteste kommt noch...

Als ich durch die Eingangstür ging, konnte ich sehen, wie die Zimmer aussehen würden.

Und mit Hilfe des einfachen Kontrollfeldes konnte ich die Möbel entwerfen und an verschiedenen Plätzen aufstellen.

Heim, trautes Heim!

CHRIS HALL (15) – Schüler– YORKSHIRE.
Mir hat "Castle Master" unheimlich gut gefallen und ich wollte ein ähnliches Spiel gern selbst entwerfen. Ich hatte jede Menge Ideen, aber keine Möglichkeit, sie zu verwirklichen. Ich bin ja auch kein Programmierer.

Ich verwendete zwei der vielen 3D-Objekte, die in dem Paket enthalten sind und entwarf schnell meine eigene Spiellandschaft.

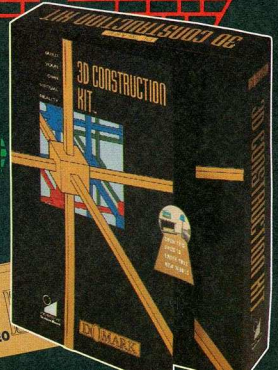
Ich wollte dem Spiel einen besonderen Stil geben, was mit Hilfe der ausgezeichneten Farb-und Schattierungsmöglichkeiten ganz leicht ging.

Dann schuf ich einige der Voraussetzungen, die das Spiell echt interaktiv machen.

Mit Hilfe des einfachen Pull-Down-Menus und der Blitzschirmhinweise war es ein Kinderspiel, ein phantastisches Spiel zu entwerfen. Ich konnte sogar Kraft- und Zeitanzeiger hinzufügen!

Schließlich habe ich noch eins der beigefügten Kontrollfelder dazugetan (obwohl ich mein eigenes hätte entwerfen können).

Ich habe das fertige Spiel an meinen Cousin in Wales geschickt. Er hat noch kein 3D Construction Kit... Ich wette, es dauert nicht mehr lange, bevor er auch eins hat.



MIT KOSTENLOSEM LEHRVIDEO

incentive

erhältlich auf
Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (Kassette oder Disk)
Amstrad (Kassette oder Disk) Spectrum +3, Spectrum 48/148.

Vertrieb: BONUCO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: 06107/62067

Erscheint bald: Die Incentive-Story 4 prämierte Incentive 3D-Spiele in einer Packung!

DOMARK

SPIEL MICH

Die Diskette zu diesem PC-Sonderheft enthält eine Reihe von spielbaren Demos aktueller Programme und Tips-&-Tricks-Spielstände. Da die Software aus Platzgründen gepackt ist, sollten Sie zunächst die **Installations-Anleitung** am Anfang dieser Ausgabe lesen. Hier werden die einzelnen Programme auch genau beschrieben.

3½-Zoll-Umtauschservice: Ihr PC hat kein 5¼-Zoll-Laufwerk, und Sie können mit dieser Diskette deshalb nur Frisbee spielen? Tun Sie's nicht, denn wir bieten Ihnen einen Umtausch an. Schicken Sie bitte diese Originaldiskette sowie 5 Mark in bar für Handling und Porto an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: PC-Umtausch
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Haben Sie danach bitte noch etwas Geduld; schon bald wird die 3½-Zoll-Diskette in Ihrem Briefkasten landen.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle
Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg)
Projektleiter: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den Inhalt
Redaktion: Volker Weitz (vw), Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi)
Producer: Ulrike Peters
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Boris Schneider

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Barbara Kleiber-Wurm
Titelgestaltung: Friedemann Porscha
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Friedemann Porscha

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 00 41/42/44 05 50, Fax: 00 41/42/41 57 70
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galvestone Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Fax: 415-366-3923
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 00 43/1/58 71 39 30, Fax: 00 43/1/5 87 13 93 33

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 00 44/8 13 40-50 58, Fax: 00 44/8 13 41-96 02
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 00 972/3/5 56 22 56, Fax: 0 09 72/52/44 45 18
Taiwan: Aim Int. Inc., Telefon: 0 08 86/2/7 54 86 31, Fax: 0 08 86/2/7 54 87 10.
Japan: Media Sales Japan, Telefon: 00 81/3 35 04/19 25, Fax: 00 81/3 35 95/17 09
Korea: Young Media Inc., Telefon: 00 82/02/7 56-48 19, Fax: 00 82/02/7 57-57 89
Frankreich: CEP France, Telefon: 00 33/1 48 00-76 16, Fax: 00 33/1 48 24-02 02
Italien: CEP Italia, Telefon: 00 39/2/4 98 29 97, Fax: 00 39/2/24 69 28 34
International Business Manager: Stefan Grajer, 0 89/46 13-6 38

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg (5000)
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6 19 66-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 14,80

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle im Power Play PC-Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 0 89/46 13-185, Fax: 46 13-774

©1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 5 22 052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 0 89-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

CD BOB.

3. Kopieren Sie alle Dateien in das Verzeichnis, in dem sich das Programm "Their finest Hour: Battle of Britain" befindet: **COPY *.* C:\BOB1940**. Hat dieses Verzeichnis einen anderen Namen, so müssen Sie ihn bei dieser Eingabe entsprechend ändern.

4. Starten Sie nun wie gewohnt das Spiel. Rufen Sie unsere Missionen mit dem Menüpunkt "Fly Custom Mission" auf. In einem Fenster tauchen nun die beiden Missionen mit den Namen "PCHurra1" und "PCHurra2" auf. *mh*

Buck Rogers Supercharakter

Inhalt:

Ihnen sind beim Science-fiction-Rollenspiel "Buck Rogers" die bösen Buben zu stark? Mangelt es Ihren Spielfiguren am nötigen Kleingeld, um sich ein dickes Lasergewehr zu kaufen? Dann kommt Ihnen unser Instant-Held aus der Software-Wundertüte sicherlich gut gelegen. Der Charakter mit dem treffenden Namen "Schummel" hatte bislang zwar noch nicht die Gelegenheit, sich befördern zu lassen, wartet aber schon mit stattlichen 500 000 Erfahrungspunkten auf. Noch wichtiger ist das dicke Portemonaie, das er bei sich hat. Mit den 250 000 Credits können Sie nach Herzenslust einkaufen gehen.

Was Sie brauchen:

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel "Buck Rogers: Countdown to Doomsday" installiert ist.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A, und geben Sie **A:** ein.

2. Begeben Sie sich in das Unterverzeichnis mit dem Namen "Buck": **CD BUCK**.

3. Kopieren Sie alle Dateien mit **COPY *.* C:\BUCK\SAVE** in das Verzeichnis, in dem sich Ihre Buck-Rogers-Spielstände befinden. Hat dieses Verzeichnis einen anderen Namen, so müssen Sie ihn bei dieser Eingabe entsprechend ändern.

4. Starten Sie das Spiel. Mit dem Befehl "Add Character" können Sie unseren Helden in Ihre Spielgruppe aufnehmen. Dazu müssen Sie allerdings ein anderes Mitglied entlassen, da maximal sechs Figuren in eine Party passen. *mh*

Eye-of-the-Beholder-Spielstand

Inhalt:

So mancher Rollenspieler beißt sich an den Monstern von "Eye of the Beholder" die Zähne aus. Um auch den dicksten Bösewichtern Paroli bieten zu können, haben wir für Sie eine Spezial-Party auf Diskette gebannt. Die vier Helden befinden sich zwar erst am Eingang zu den monsterhaltigen Gewölben, aber sie haben es faustdick hinter den Ohren. Jeder Charakter hat in jeder Klasse, der er angehört, mindestens die Erfahrungsstufe 10 erreicht.

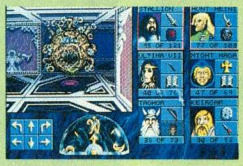
Was Sie brauchen:

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel "Eye of the Beholder" installiert ist.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A, und geben Sie **A:** ein.

2. Begeben Sie sich in das Unterverzeichnis mit dem Namen "Eye": **CD EYE**.



3. Kopieren Sie alle Dateien mit **COPY *.* C:\ÖEYE** in das Verzeichnis, in dem sich auch das Eye-of-the-Beholder-Spiel befindet. Hat dieses Verzeichnis einen anderen Namen, so müssen Sie ihn bei dieser Eingabe entsprechend ändern.

Warnung: Der neue Spielstand überschreibt den Spielstand, der sich auf Ihrer Festplatte befindet. Haben Sie dort schon eine Party, die Sie nicht verlieren wollen, dann machen Sie von der Datei mit dem Namen "EOBDATA.SAV" eine Sicherheitskopie. Ansonsten ist der alte Spielstand für immer verloren.

4. Starten Sie das Programm. Mit dem Menüpunkt "Load Game in Progress" laden Sie unsere Superhelden. *mh*

Photos Courtesy of Imperial War Museum, London, England

"Es ist unbeschreiblich, das Gefühl wiederzugeben, das ich empfinde, wenn ich hoch über den Wolken fliege, und unter mir breiten sich nicht nur ein, sondern vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich überschaue sie von hoch oben über den Wolken."

"Erster Weltkrieg-Pilot"

Red Baron™

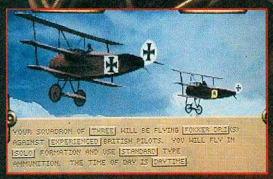
SIERRA
ab sofort bei
BOMICO
Natürlich mit deutscher Anleitung!

Zweifellos gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl für's Detail. Insbesondere Elemente, die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenbedienung und die Fähigkeit, Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

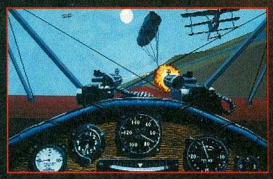
Red Baron übertrifft all diese Eigenschaften und geht sogar einen Schritt weiter, indem es nicht nur selbstverständliche Details anbietet, sondern auch einen Eindruck von der damaligen Zeit vermittelt. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, alles, was einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten bewegte.

Wir gehen zurück in eine Zeit, als die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen, um zu überleben. Es war die Zeit, in der die Jagdflieger der verschiedenen Nationen in unausgesprochener Waffenbrüderschaft verbunden waren. Die Zeit der ersten Fliegerasse.

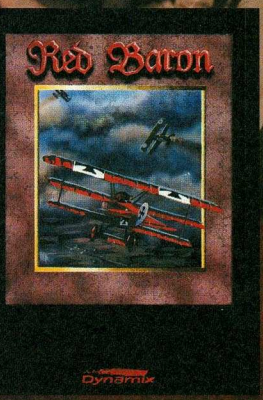
Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Erleben Sie das Gefühl, als Jagdflieger in einem Krieg zu kämpfen, der Piloten und Maschinen das Letzte abverlangte.



28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder.



Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

® is a registered trademark of Dynamix®. 1990 Sierra On-Line, Inc.

BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

SPI

Illustration Rolf Boyke

ELE

Wer einmal durch dieses Sonderheft blättert, kommt aus dem Staunen nicht mehr raus: Für den erfolgreichsten Bürocomputer aller Zeiten gibt es Spiele ohne Ende. Und dies sind nicht die schlechtesten Spiele — für MS-DOS-PCs werden die zur Zeit innovativsten Programme entwickelt. Auch die neuesten Techniken wie zum Beispiel "CD-ROM" gab es als erstes für IBM-kompatible Rechner. Als nächstes Ziel ist "Multimedia" angepeilt, das Programm, Bild, Film, Ton, Sprache, Musik und vieles andere mehr zur Superunterhaltung verbindet. Nicht schlecht für einen Computer, der eigentlich nur für Geschäftsbriefe und Gehaltsabrechnungen entwickelt wurde. Aber ganz so rosig ist die Lage doch nicht. Denn "den" PC gibt es nicht. Hunderte von Herstellern bauen Hunderte von Computern, auf denen zwar ein und dieselben Programme laufen, aber eben unterschiedlich gut. So gibt es kleine PCs mit dem 8088-Prozessor und große MS-DOS-Boliden mit dem neuen 80486-Chip. Diese beiden Bausteine sind wie ein VW-Käfer und ein Porsche: Beide laufen mit demselben Sprit (derselben Software), aber eben unterschiedlich schnell. Im besten Fall kann der 80486 bis zu hundertmal schneller sein Handwerk verrichten.

Prinzipiell gilt: Je "größer" die Zahl, desto leistungsstärker der Chip. Ein 80386 ist also schneller als ein 80286. Als zweite Zahl ist die "Taktfrequenz" entscheidend. Mit ihr wird festgelegt, wie viele Befehle der Chip in einer Sekunde bearbeiten kann. Ein langsamer Chip läuft mit weniger als 10 MHz, ein schneller Chip läuft mit bis zu 33 MHz.

Ihr PC ist eigentlich für Textverarbeitung und Datenbank gebaut worden. Aber mit den passenden Karten kann man ihn zu einer Spielemaschine aufrüsten, die keine Wünsche offenläßt.

Der Standard für die heutigen Computerspiele ist ein 80286-Chip mit 12 MHz Taktfrequenz. Viele Programmierer gehen davon aus, daß Sie mindestens eine solche Kiste haben. Alles darunter macht die Spiele recht langsam und könnte Ihnen den Spaß an so manchem Programm verderben. Gesundes Mittelmaß erreicht man schon mit 80286-Computern (ATs), die mit 16 MHz laufen. Haben diese Computer einen sogenannten NEAT-Chipsatz, dann laufen sie durch einen technischen Trick so schnell, als ob ihr Chipherz mit 20 MHz schlagen würde. Das ist eine sehr stattliche Geschwindigkeit, die auch bei komplexen Simulationen für Spielspaß sorgt.

Wer sich oft als Computerpilot betätigen will, sollte sich für einen 80386 entscheiden. Wichtig ist dabei, daß es sich um einen 80386DX handelt. Die 386er der SX-Serie sind in vielen Fällen nicht schneller als die 286er und haben nur für einige Businеßprogramme Vorteile. Wird ein Computer hauptsächlich für Spiele gekauft, lieber einen hochgezüchteten 80286 (preiswerter als 80386SX) oder einen gleich einen 386DX. Wenn wir in diesem Heft von 386ern reden, meinen wir einen Computer mit 80386DX-Chip.

386er gibt es meistens als 25-MHz- oder 33-MHz-Rechner, diese jeweils dann noch mit oder ohne Cache (sprich: "Käsch"). Der Cache ist eine Art Nachbrenner für den Prozessor, der dafür sorgt, daß die einzelnen Bausteine im Computer schneller miteinander zusammenarbeiten können. Ein 33-MHz-Rechner mit Cache ist etwa doppelt so schnell wie ein 25-MHz-Rechner ohne.

Dann gibt es noch die recht neuen 486er. Die sind ziemlich teuer, und bei praktisch keinem Spiel werden Sie einen Unterschied zwischen einem schnellen 386er und einem 486er sehen können (bei manchen Businеßprogrammen kann der Unterschied aber gewaltig sein).

Unsere Empfehlung: Ein 16-MHz-80286 mit NEAT-Chipsatz ist noch relativ preiswert zu haben und hat genug Power für alle hier vorgestellten Pro-

Mit beherztem Griff und Schraubenzieher baut man eine Steckkarte ein

☆ Die PC Software-Renner ☆

3D Construction Kit (dt.)	109,00	M1 Tank Platoon (dt.)	89,95
Bane of the Cosmic Forge (dt.)	74,95	Manchester United Europe (dt.)	69,95
Buck Rogers (dt.)	89,95	Maniac Mansion (dt.)	66,95
Bundesliga Manager (dt.)	59,95	Mario Andretti's Racing Challenge (dt.)	72,95
Castles (dt.)	79,95	Martian Dreams (dt.)	79,95
Centurion - Defender of Rome (dt.)	69,95	Midwinter 2 (dt.)	94,95
Champions of Krynn (dt.)	69,95	Mig-29 (dt.)	89,95
Chuck Yeager's Air Combat (dt.)	79,95	Might & Magic 3	V. mö.
Command H.Q.	84,95	PGA Tour Golf (dt.)	69,95
Crash Course (dt.)	74,95	Pirates! (dt.)	59,95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	69,95	Pool of Radiance (dt.)	66,95
Das Boot	79,95	Quest for Glory 2	89,95
Das Lucasfilm-Games Buch (dt.)	29,95	Railroad Tycoon (dt.)	89,95
Death Knights of Krynn	69,95	Red Baron (dt.)	89,95
Elite Plus (dt.)	84,95	Rise of the Dragon (dt.)	89,95
Eye of the beholder	69,95	Silent Service 2 (dt.)	84,95
F-15 Strike Eagle 2 (dt.)	79,95	Sim Earth (dt.)	94,95
F-19 Stealth Fighter (dt.)	89,95	Sim City & Populous (dt.)	74,95
F-19 St. Fighter 2 - Nighthawk (dt.)	V. mö.	Sim City Future & Ancient Cities	je 36,95
Fate - Gates of Dawn (dt.)	* 89,95	Space Quest 3 (dt.)	89,95
Flight Simulator 4.0 (dt.)	154,00	Space Quest 4	89,95
Great Courts 2 (dt.)	V. mö.	Spirit of Adventure (dt.)	74,95
Gunship 2000 (dt.) *	94,95	Their finest hour (dt.)	74,95
Heart of China	89,95	The Secret of Monkey Island (dt.)	74,95
Hillstreet Blues (dt.)	66,95	The Secret of Monkey Island (dt.) VGA	89,95
Indiana Jones 3 (dt.) Adventure	74,95	Ultima 6 (dt.)	79,95
Jet Fighter 2	89,95	Warlords	66,95
King's Quest 5 (dt.)	99,00	Windows Entertainment Pack	89,95
Legend of Faerghail (dt.)	74,95	Wing Commander	74,95
Leisure Suit Larry 1 Deluxe (256 Farben)	V. mö.	Wing Com. Mission Disk. 1 + 2	je 36,95
Leisure Suit Larry Triple Pack	109,00	Wing Commander 2 *	89,95
Leisure Suit Larry 3 (dt.)	89,95	Winzer (dt.) *	74,95
Lemmings (dt.)	74,95	Wonderland (dt.)	89,95
Links (dt.)	89,95	Zak McKracken (dt.)	66,95
Links Bountiful, Firestone oder Bay Hill Course	je 36,95		
Logical (dt.)	59,95		

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
V. mö. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich

AdLib Sound-Karte (dt.)	**219,00**
Roland LAPC-1 Sound-Karte	**990,00**
Sound Blaster (dt.)	**349,00**

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an !

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

gramme. Wer mit einem 386er liebäugelt, sollte gleich ein paar Mark mehr ausgeben und zumindest einen Rechner mit Cache, wenn nicht gleich mit 33 MHz kaufen. Es gibt neuerdings auch Rechner, die man nachträglich aufrüsten kann, doch meistens ist ein auf einen 386er nachgerüsteter 286er teurer, als wenn man gleich einen 386er gekauft hätte.

Achten Sie beim Kauf darauf, daß man Ihnen die echte MHz-Zahl des Computers sagt. Manche Hersteller werben mit einem "Landmark-Wert", der sagt, wie schnell der Computer "aussieht". Ein 16-MHz-NEAT-Rechner hat einen Landmark-Wert von 20, ein 12-MHz-Rechner mit NEAT einen Landmark-Wert von 16. Manche Händler schreiben dann: "16-MHz-Rechner (nach Landmark)", wenn es in Wirklichkeit nur ein 12-MHz-Gerät ist. Meiden Sie solche Händler, oder lassen Sie sich schriftlich die echten technischen Daten vor dem Kauf geben. Ein 386er mit 33 MHz und Cache erreicht leicht einen Landmark-Wert von über 50.

Wenn Sie jetzt Ihren alten PC ausmustern wollen, um ihn durch ein zeitgemäßes Gerät zu ersetzen, gibt es zwei Möglichkeiten. Sie können sich einen neuen Computer kaufen oder nur die Hauptplatine (das "Mainboard") austauschen.

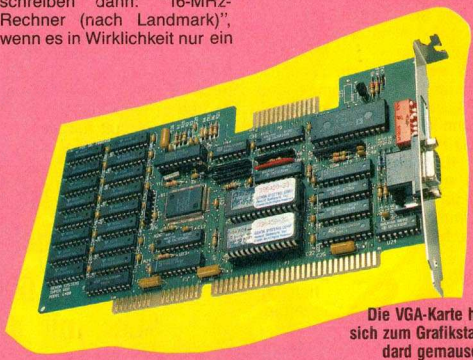
Zum Tausch einer Platine ist folgendes zu sagen: Machen Sie es nur, wenn Sie keine zwei linken Hände haben und auf den Rechner nicht angewiesen sind. So manches Büro stand schon mehrere Tage still, weil jemand dachte, ein solcher Umbau sei die einfachste Sache der Welt — sie ist es nicht!

Wenn Sie sich einen kompletten neuen PC kaufen, dann geben Sie ein paar Hunderter mehr aus, sparen aber einiges an Nerven. Und wenn Sie Ihren alten Computer gebraucht verkaufen, kommen Sie am Ende vielleicht billiger weg, als jemand, der sich seine alte 8086-Platine an die Wand hängen kann. Der Wiederverkaufswert einer langsamen Platine ist nämlich sehr gering.

Viel einfacher und oft sinnvoller als ein Austausch der

Aufrüsten durch Steckkarten

Hauptplatine, ist das Auswechseln von "Steckkarten". Auf der Hauptplatine sitzt zwar das "Gehirn" des Computers, aber um Grafik und Ton müssen sich die besagten Steckkarten kümmern. Am allerwichtigsten ist dabei in jedem Fall die Grafikkarte.



Die VGA-Karte hat sich zum Grafikstandard gemausert

Wer sich heute einen PC oder eine Grafikkarte kauft, für den gibt es keine Alternative zu VGA. Fast alle Spiele, die heute auf den Markt kommen, unterstützen den 256-Farben-Modus der VGA-Karte. Einige Programme laufen gar nicht ohne VGA-Karte oder werden nur noch halberzig auf die kleineren Grafikstandards (CGA, EGA) umgesetzt. Mit einer VGA-Karte kann man auch ohne weiteres Programme laufen lassen, die nur EGA oder gar CGA nutzen, denn VGA ist "abwärtskompatibel".

Aber VGA ist nicht gleich VGA — so gibt es auch hier gewaltige Geschwindigkeitsunterschiede. Gerade bei einem schnellen Rechner kann eine langsame VGA-Karte die Investition zunichte machen. Eine 16-Bit-VGA-Karte ist oftmals (aber nicht immer) schneller

als eine 8-Bit-Karte. Da es nahezu hundert verschiedene VGA-Karten gibt, denen man von außen die Geschwindigkeit nicht ansehen kann, fällt der Kauf nicht einfach. Hier eine subjektive Empfehlung der Redaktion: Karten mit Chips von der Firma Tseng haben sich sehr bewährt. Etwas teurer, aber in vielen Fällen einen Hauch schneller, sind Karten der Firma Video Seven. Ob eine VGA-Karte 256, 512 oder 1024 KByte hat, ist für Computerspiele völlig egal. 512 KByte sind inzwischen der Standard, die Karten mit 1 MByte Speicher sind nützlich, wenn man sehr viel mit Windows oder CAD-Programmen arbeitet und einen teuren Multisync-Monitor hat.

Wenn Sie zur Zeit noch mit EGA (oder gar CGA) vorlieb nehmen, dann sollte Ihre nächste Anschaffung eine VGA-Karte mit passsendem Monitor sein. Sonst kann es Ihnen schon bald passieren, daß Sie die neuesten Spiele gar nicht mehr spielen können.

Unsere Empfehlung: Fragen Sie Ihren Händler nach einer schnellen VGA-Karte mit Tseng-4000-Chip (gibt es von mehreren Herstellern); die kostet meist unter 400 Mark und sollte Sie nicht enttäuschen.

Zum guten Bild gehört ein guter Ton. Hier befindet sich der PC auf geradezu prähistorischem Niveau. Ein einziger Ton- oder besser Krachkanal bringt Geräusche aus dem PC, die einen zum Lautstärkeregler greifen lassen — den allerdings fast kein PC hat. Abhilfe schaffen Soundkarten, die die Klangqualität Ihres Computers gewaltig verbessern.

Als Quasistandard hat sich die AdLib-Karte etabliert. Die AdLib-Karte hat etwa dieselbe Soundqualität wie ein modernes Videospiel. Neun Soundkanäle mit immer noch recht elektronischem Klang sorgen in vielen Spielen für schwungvolle Musik. Bei Soundeffekten ist die AdLib-Karte aber etwas schwach. Am besten bedient ist man mit einer Soundblaster-Karte: Die kann alles, was eine AdLib-Karte kann (sie ist "AdLib-kompatibel"), kann dazu aber noch Sprache und Soundeffekte digitalisieren. Bei einigen Spielen wird dies schon ausgenutzt; man hört dann beispielsweise die Stimmen der Figuren in einem Adventure. Zudem hat die Soundblaster-Karte noch ein MIDI-Interface, mit dem man einen Synthesizer an seinen PC anschließen kann, sowie einen Joystick-Port (dazu aber später mehr).

Für echte Musikfans gibt es Soundkarten von Roland, die zuallererst einmal durch ihren hohen Preis auffallen. Dafür befindet sich auf einer Karte wie der LAPC-1 ein kompletter Synthesizer, der mit einem Studiogerät mithalten kann. Allerdings bremsen die Roland-Karten aufgrund ihrer Bauweise den PC etwas. Auch Soundeffekte bereiten auf einer Roland technische Probleme; die meisten Spiele bieten mit dieser Karte nur Musik. Außerdem wird die Roland-Karte nur von einem Teil der erhältlichen Software unterstützt, während die AdLib-Karte praktisch bei jedem neu erscheinenden Spiel eingesetzt wird. Wer allerdings einmal Spiele wie "Wing Commander" oder "Heart of China" auf einer Roland gehört hat, überlegt zweimal, ob das Geld vielleicht nicht für eine Adlib/Soundblaster- und eine Roland-Karte reicht. Die beiden können gemeinsam eingebaut werden und vertragen sich gut; allerdings gibt es kein Spiel, bei dem AdLib- und Roland gleichzeitig ertönen. Sie müssen bei der Installation der Karte immer wählen, welchen Sound Sie wollen.

Ein PC-Joystick — Wohltat für Flinkfinger

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- ★ Dragon Wars
- ★ Hillsfar
- ★ Pool of Radience
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Buck Rogers
- ★ Might and Magic II
- ★ Indiana Jones a. the last Crusade
- ★ **Bards Tale III**
- ★ Quest of Glory
- ★ **Bane of the Cosmic Forge**
- ★ Ultima 3-6
- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Legend of Faerghail
- ★ Bloodwych Data-Disk
- ★ **Secret of the Monkey Island**
- ★ Elvira
- ★ Captive
- ★ **Eye of the Beholder**
- ★ Space Quest 4
- ★ Kings Quest 1-5
- ★ **Death Knights of Krynn**

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 8,-, Vork. VS DM 3,-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/795102

Die besten PC-Games:

Alle Spiele, die in diesem Heft getestet wurden.
Dazu alle anderen, die überhaupt z. Zt. am Markt sind.
Fordern Sie schnell Ihre kostenlose PC-Liste an -
aber bitte, noch bevor Sie woanders bestellen:
Es könnte Ihnen ja durchaus passieren,
daß Sie 1. ganz nett was sparen und
daß Sie 2. Ihre Spiele mal etwas früher haben !

Der Händler mit über 5.000 zufriedenen PC-Spielern:
FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH
D-8000 München 5, Müllerstraße 44, Postfach 140209.
Telefon 089 - 2609593, Fax 089 - 268138

FUNTASTIC ComputerWare
ComputerSpiele. Und nix anderes. **Seit 1985**

Softworld
Inh. Osuna/Wallnig

Die führenden Spezialisten für Freizeitsoftware

Air Transport Pilot	engl.	105,00
Bane of the Cosmic Forge	engl.	99,00
Chuck Yeagers Air Combat	dt.	85,00
Elite plus	dt.	99,00
Eye of the Beholder	engl.	85,00
Falcon V3	dt.	99,00
Great Courts 2	dt.	79,00
Jet Fighter 2	engl.	104,00
Lemmings	dt.	95,00
Space Quest 4	engl.	99,00

Preisänderung und Irrtum vorbehalten.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,-DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax (0911) 447662

0911/437474

Wial Versand Service

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel.: 08142/9011 & 53912
Tel.:08142/8273 & 8274

IBM PC SPIELE

3D CONSTRUCTION KIT	
KOMPL. IN DT. MIT KOSTENLOSEM LEHRVIDEO	139,90
BANE OF COSMIC FORGE	
FANTASY ROLEPLAYING SIMULTION	89,90
ELITE PLUS	
MASTERS OF STRATEGY, DT. HANDBUCH, VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER	
FANTASY ROLE PLAYING, VGA	72,90
HEART OF CHINA, VGA	85,90
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	
KOMPLETT IN DEUTSCH	69,90
JET FIGHTER 2, VGA	85,90
LEMMINGS, DT. HANDBUCH	75,90
LINKS GOLF, DT. HANDBUCH, VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
RAILROAD TYCOON, DT. HANDBUCH	84,90
RED BARON, VGA	89,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS	
KOMPLETT IN DEUTSCH, VGA	78,90
SILENT SERVICE 2, DT. HANDBUCH, VGA	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMP., DT. HANDBUCH	79,90
SIM EARTH - THE LIVING PLANET	
KOMPLETT IN DEUTSCH, VGA	89,90
SPACE QUEST 4	
ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS, VGA	89,90
ULTIMA 6 - THE FALSE PROPHET	
BY LORD BRITISH, VGA	72,90
WINDOWS ENTERTAINMENT PACK	85,90
WING COMMANDER	
THE 3-D SPACE COMBAT SIMULATOR, VGA	72,90
WING COMMANDER SECRET MISSIONS 1, VGA	39,90

ANDRETTI MARIO	69,90	HILL STREET BLUES DT.	65,90
AIR TRANSPORT PILOT	85,90	HOUND OF SHADOW	29,90
AIRCRAFT SCENERY DESIGNER	75,90	JET FIGHTER 1	34,90
BANDIT KINGS CHINA	89,90	JOE MONTANAS FOOTBALL	75,90
BARDS TALE 2	29,90	KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
BARDS TALE 3 DT.	69,90	LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
BETRAYAL DT.	89,90	LIFE & DEATH 2	69,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90	LHX ATTACK CHOPPER	99,90
BUDOKHAN	29,90	LOGICAL	59,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	65,90	M1 TANK PLATOON DT.	84,90
CALIFORNIA GAMES 2	69,90	MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	59,90
CARRIER COMMAND	29,90	MOONBASE	95,90
CASTLES DT.	75,90	PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	29,90	PGA TOUR GOLF DT.	65,90
CHUCK YEAGER AIR COMBAT DT.	75,90	POWERDROME	29,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT.	65,90	PUZZNIK DT.	79,90
COMMAND H. Q.	75,90	RISE OF THE DRAGON	84,90
CONFLICT MIDDLE EAST	75,90	SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90	SPELLCASTING 101	69,90
ESCAPE FROM HELL	29,90	SPIRIT OF ADVENTURE DT.	75,90
FERRARI FORM. 1	29,90	STARFLIGHT 1	29,90
F19 STEALTH FIGHTER	89,90	STRIKE FLEET	29,90
F15 STRIKE EAGLE 2	89,90	TRACON 2	99,90
F15 OPERATION DESERT STORM	39,90	THEIR FINEST HOUR	69,90
F29 RETALIATOR DT.	85,90	ULTIMA - MARTIAN DREAMS	75,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT	139,90	WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
GEO WORKS ENSEMBLE DT.	295,90	XENON 2 MEGABLAST	29,90
HARD NOVA DT.	69,90		

IBM PC SOUNDKARTEN

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	249,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
SOUNDBLASTERKARTE VERS. 1.5 DT.	329,90
SOUNDBLASTER DEVELOPEMENT KIT	179,90
MIDIBOX SOUNDBL. INCL. SEQUENCER	189,90
CMS CHIPS SOUNDBLASTER	39,90
ROLANDKARTE LAPC 1	899,90
MIDIBOX ROLAND MCB 1	269,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM * Ausland Euroscheck plus 15,00 DM

Lohnt sich ein CD-ROM?

In den letzten Monaten kündigte sich eine neue Spieletechnologie in Form des CD-ROMs an. Ein CD-ROM ist nichts anderes als eine Compact Disc, auf der statt Musik Computerdaten gespeichert sind. Dank der ungeheuren Datendichte kann man ohne weiteres 500 MByte, mit Tricks bis zu 680 MByte, auf eine CD quetschen. Das entspricht einem Stapel von etwa 1500 5¼-Zoll-Disketten — eine geradezu unvorstellbare Menge.

Aber durch CD-ROM liegt der gute Ton nicht brach: Ein Teil der CD kann für Computerdaten, ein anderer für CD-Sound genutzt werden. So kann man beispielsweise CD-Spiele mit echter Orchestermusik ausstatten. Skurrilerweise braucht dann die Musik mehr Speicherplatz als das Programm. Auf heute erhältlichen CD-ROM-Spielen werden mehr als 90 Prozent der CD für Sound benutzt, die Programme sind "nur" mehrere MBytes groß und nutzen die CD bei weitem nicht aus.

Um CD-ROMs lesen zu können, brauchen Sie ein CD-ROM-Drive (Laufwerk). Ein Beschreiben der CDs wie bei einer Diskette ist damit nicht möglich. Leider ist der CD-ROM-Standard nicht genau festgelegt; deswegen gibt es leichte Unterschiede zwischen einzelnen Geräten. Die Firma Microsoft will hier Ordnung schaffen: In der zweiten Hälfte des Jahres 1991 wird "Multimedia Windows" erscheinen, eine Erweiterung des Windows-Systems, das auch einen CD-ROM-Standard festlegt. Einige erhältliche Drives halten sich schon jetzt an diesen Standard, viele preiswerte sind aber etwas zu langsam, um Microsofts Spezifikationen zu genügen.

Zudem gibt es zur Zeit noch wenig Spiele auf CD-ROM. Lucasfilm ("Monkey Island") und Origin ("Wing Commander") spielen in den Entwicklungslabors schon mit CD-Technologie. Das Mittelalterepos "Defender of the Crown" von Cinemaware ist schon erhältlich. Sierra hat mit "Mixed Up Mother Goose" ein Spiel für Kinder im Programm, "Kings Quest V" ist für CD-ROM angekündigt.

Kurioserweise haben die Sierra-Entwickler angeblich das Problem, daß schon wieder zu wenig Platz auf der CD ist. Für King's Quest V sollen alle Dialoge nicht als Text auf dem Bildschirm erscheinen, sondern als von Schauspielern gesprochener Text von der CD kommen. Auf die CD paßt aber nur eine gute Stunde Ton, zu wenig für alle Texte und Musiken von "King's Quest V". Zwei Lösungen bieten sich an: Zum einen kann man die Sprache als Computerdaten speichern; das braucht weniger Platz, da man die Daten dann packen kann. Der Nachteil: Sie bräuchten zum Abspielen eine Soundkarte wie den Soundblaster, der digitalisierte Sounds wiedergeben kann. Zum anderen gibt es den CD-XA-Standard, bei dem Sprache mit weniger Platz auf der CD auskommen würde. Hier gibt es das Problem, daß nur wenige CD-ROM-Drives den CD-XA-Standard unterstützen; den Drives ist das von außen auch nicht

Speichermedien der Zukunft: CD-ROM

anzusehen, so daß viele Benutzer nicht wüßten, ob die Software läuft oder nicht. Man wartet gespannt, wie Sierra das Problem lösen wird.

Es gibt eine Reihe von Lexika, Nachschlagewerken und Bildersammlungen auf CD, die aber alle zwei Nachteile haben: Exorbitante Preise (ein Lexikon auf CD kann über 1000 Mark kosten) und die englische Sprache. Deutsche CD-ROMs gibt es nur wenig. Auch wenn 1992 vermehrt Spiele für CD-ROM erscheinen werden, muß man für die neue Spielegeneration gute Englischkenntnisse mitbringen, denn gerade amerikanische gesprochene Dialoge sind schwerer zu verstehen als geschriebener Text. Deutsche Spiele-CDs werden am Anfang der CD-Revolution noch sehr rar sein.

Wer mit einem CD-ROM liebäugelt, sollte lieber noch ein halbes Jahr warten. Wenn Microsoft endlich das "Multimedia Windows" herausgibt, sollte man sich ein CD-ROM kaufen, das voll kompatibel zu diesem Standard ist; damit sollten dann alle jetzt und in Zukunft erhältlichen Spiele laufen. Vielleicht hat sich bis dahin auch CD-XA als Standard durchgesetzt. Außerdem ist für 1992 ein kräftiger Preisverfall bei den Drives (im Augenblick noch ca. 1000 Mark und mehr) und der Software zu erwarten. Experten gehen davon aus, daß die neue Windows-Version dem CD-ROM-Markt einen kräftigen Schub geben wird, so daß die Preise auf 500 Mark für ein CD-ROM und um die 100 Mark für Software fallen könnten.

Wenn sich CD-ROM 1992 etablieren sollte, darf man schon zum Ende dieses Jahres mit einem breiten Spieleangebot rechnen. Softwarehersteller mögen CD-ROMs besonders, weil diese zur Zeit absolut unkopierbar sind (Softwarepiraten ade) und in der Herstellung wesentlich billiger als zehn Disketten sind, die heutzutage schon in mancher Spielepackung liegen.

In jedem Fall muß man das neue Medium CD im Auge behalten; wenn alles so läuft, wie die Hersteller sich es wünschen, stehen uns in den nächsten Jahren geradezu fantastische Spielerlebnisse per CD-ROM ins Haus.

BORIS SCHNEIDER

Steckkarten einbauen leicht gemacht

Auch wer zwei linke Hände hat, kann eine Steckkarte in seinen PC einbauen. Beachten Sie einfach folgende Tips:

a) Schalten Sie den Computer aus, ziehen Sie sämtliche Netzstecker.

b) Suchen Sie ein blankes Metallstück, das mit der Erde verbunden ist (blankes Heizungsrohr, blanker Wasserhahn oder ähnliches). Lackierte Metalle sind nutzlos. Fassen Sie das Metall für eine Sekunde an, um elektrostatische Ladung abzuleiten. Diese könnte die Steckkarte beschädigen.

c) Schrauben Sie den Computer auf — das ist von PC zu PC unterschiedlich und sollte in der Anleitung beschrieben sein. Beachten Sie etwagige Garantiehinweise — im Zweifelsfalle erst den Händler fragen.

d) Suchen Sie einen Steckplatz aus, in dem die Karte Platz hat.

Ist es eine 16-Bit-Karte mit zwei Steckern an der Unterseite, muß sie auch in einen Steckplatz mit zwei entsprechenden Sockeln. Karten mit nur einem Stekker (8 Bit) dürfen auch in den passenden Sockel gesteckt werden, wenn Sie nur Zwei-Sockel-Steckplätze in Ihrem Computer haben.

e) Nehmen Sie jetzt erst die Steckkarte aus der Verpackung und drücken sie sanft in den Steckplatz. Wenn die Karte nicht richtig will, prüfen Sie erst, ob sie wirklich richtig sitzt, bevor Sie großen Druck darauf ausüben — rohe Gewalt schadet nur. Die Karte muß bis zum Anschlag eingeschoben werden.

f) Schrauben Sie die Karte an der Rückwand des Computers fest, sonst ergeben sich bald Wackelkontakte.

g) Schließen Sie den Computer und schrauben ihn wieder zu — fertig.

BORIS SCHNEIDER

Bernd Fiedler & Carlo Giesenregen

Soft- und Hardware Vertrieb
present's
BRAINGAMES and ACTIONGAMES

Laser-Disc-System

Die neue Dimension des Spielens.
Das „L.D.S." für: Amiga, PC und Atari ST.
Mit Laser-Player, Interface und dem Spielhallen-Megahit

„Dragon's Lair!

Das kompl. Paket gibt es bei uns für nur 1199,- DM

Soft- und Hardware

386SX/16 mit VGA-Karte, VGA-Monitor, 5,25" + 3,5" LW, 40 MB HD, MS-DOS, Works, Windows uvm. ..... 3299,- DM
486/25 mit VGA-Karte, VGA-Monitor, 5,25" + 3,5" LW, 125 MB HD, MS-DOS, Works, Windows uvm. ..... 6699,- DM
VGA-Karte 16 Bit/1 MByte ..... 399,- DM
Soundblaster-Karte ..... 395,- DM
Buck Rogers ..... 114,95 DM
Elvira ..... 94,95 DM
Mig 29 Fulcrum ..... 124,95 DM
Eye of Beholder ..... 94,95 DM

Alle Spiele sind auf ihre Lauffähigkeit getestet. Wir bieten auch Artikel für andere Systeme (Atari, C-64 etc.) an.

Wir sind für Euch erreichbar: Mo.-Fr. von 16.30-18.30 und Do. bis 20.30 Uhr

☎ 06 11/8 11 01 58

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Lieferfrenge offen bleibend.

Kostenfreier Nachnahmeversand bis 2 kg.

Wolfram-von-Eschenbach-Straße 7, 6200 Wiesbaden, Telefon 0611/8110158, Fax 0611/8110104

SOUNDBLASTER 338.-
NEU: incl. VOICE EDITOR
Original dt.Handbuch v.Distributor
375,+ SOUNDBLASTER STEREO CHIPS
AdLib SOUNDCARD 235.-
PC MUSIC SYSTEM 278.-

SB-MICRO CHANNEL 449.-

■3D CONSTRUCT.KIT	96.90
BANE O.COSMIC FORCE	89.90
BANDIT KINGS	88.90
■ BUCK ROGERS dt.	82.90
CASTLES	72.90
CHUCK YEAGER COMB.	72.90
■ COMMAND H.Q.	74.90
CRASH COURSE	70.90
DAS BOOT	76.90
■ ELITE PLUS VGA	82.90
ELVIRA dt.	88.90
■ EYE OF BEHOLDER	70.90

HOTLINE-NEW'S
Infos über aktuelle Neuerscheinungen rund um die Uhr
☎ 09674/8405 ☎

FLUG SIMULAT. 4.0 dt	135.90
GOLDEN AXE	73.90
GREAT COURTS II	64.90
■ HEART OF CHINA VGA	84.90
INDIANA JONES III	69.90
■ JET FIGHTER 2	82.90
■ KINGS QUEST V VGA	89.90
LARRY 3 dt.Version	82.90
■ LEMMINGS	74.90
LEXICROSS	73.90
LINKS	78.90
—LINKS ZUSATZDISK. |■	38.90
■ MARIO ANDRETTI	72.90
■ MARTIAN DREAMS	76.90
MEGATRAVELLER	74.90
■ MONKEY ISLAND dt. VGA	78.90
PIRATES	59.90
POPULOUS/SIM CITY Set	76.90
■ QUEST FOR GLORY II	82.90
RAILROAD TYCOON	82.90
■ RED BARON —VGA dt.	82.90
RISE O.T.DRAGON VGA	82.90
■ ROCK'ROLL	82.90
SHANGHAI II	74.90
SILENT SERVICE II	82.90
■ SIM EARTH dt.	86.90
■ SPACE QUEST III dt.	82.90
■ SPACE QUEST IV VGA	82.90
SPIRIT OF ADVENTURE	76.90
ULTIMA VI	79.90
WING COMMANDER AT	76.90
—MISSION DISK 1/2 |■	37.90

Okay Soft
AM GRABEN 2 * 8471 WEIDING
TELEFON 09674/1279
FAX 09674/1294

TOP AKTUELL:		PC
3 D Construction Kit	DV	119,90
Arachnophobia	DA	69,90
Bandit Kings	DA	89,90
Bane of the Cosmic Forge		76,90
B.A.T.	DA	76,90
Betrayal	DA	82,90
Big Box	DA	82,90
Buck Rogers	DV	89,90
California Games 2		76,90
Castle	DA	82,90
Chuck Yeagers Air Combat	DA	82,90
Command HQ		89,90
Crash Course	DA	76,90
Cubulus	DA	64,90
Defender of the Crown	DA	29,90
Disc	DA	69,90
Drachen von Laas	DV	64,90
Elite Plus	DA	89,90
European Superleague	DV	64,90
Eye of the Beholder		76,90
F - 29 Retaliator	DA	76,90
Ferrari Formula 1	DA	39,90
Flight Simulator 2		-
Go	DA	59,90
Great Courts 2		a. A.
Heart of China	DA	89,90
Indiana Jones 3 Adv	DV	76,90
Invest	DV	69,90
Jack Nicklas Golf	DA	89,90
Jack Nicklas Course 1		49,90
Jack Nicklas Course 2		39,90
Jack Nicklas Course 4	DA	39,90
Jack Nicklas Course 5	DA	49,90
Jet Fighter 2		89,90
Kings Quest 5		89,90
Larry Tripple Pack		129,90
Lemmings	DA	82,90
Links		89,90
Links Course Bay Hill Club		49,90
Links Course Bountiful		49,90
Links Course Firestone		49,90
Logical	DA	64,90
Mario Andretti	DA	76,90
Megatraveller 1		82,90
Pirates	DA	64,90
Popoulus	DA	76,90
Prähistorik	DA	69,90
Railroad Tycoon	DA	82,90
Red Baron	DV	89,90
Shanghai 2		89,90
Silent Service 2	DA	82,90
Sim City	DA	76,90
Sim Earth	DA	89,90
Space Quest 4		89,90
Spirit of Adventure	DV	76,90
Ultima 6		82,90
Wing Commander		82,90
Wing Comm. Mission 1/2	DA	49,90
Winzer	DV	76,90

andere Spiele und Module a. A.

GAMEBOY: *je 60,-*
1. Batman
2. Castlevania
3. Ninja Turtles
4. WWF Wrestling

MEGA-DIRVE: *je 89,-*
1. Abrahams Battle
2. Fire Mustang
3. Sonic The Hedgehoog
4. Zero Wing

WORLD OF WONDERS
COMPUTER-SHOP OF THE 90'S
06196/3276
ASCHAFFENBURG - BERLIN - FRANKFURT - SOLINGEN

LÖSUNGSBÜCHER:

Bane of the Cosmic	dt 29,90
Elvira	dt 29,90
Eye of the Beholder	dt 29,90
Gods	dt 29,90
Heart of China	dt 29,90
andere Lösungen a. A.	

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme: 9,- Vorkasse: 4,-

BESTELLUNGEN AB 90 DM
VERSANDKOSTEN FREI!

DA = deutsche Anleitung
DV = komplett deutsch
Druckfehler & Preise vorbehalten

Besuchen SIE uns doch mal

SPIELEN - TESTEN - STAUNEN

in unseren Geschäften bei:

FRANKFURT: (Versand & Laden)
MARKTPLATZ 39
6231 SCHWALBACH/Ts.
TEL: 06196-3276
Montag - Freitag: 9-13/14-19
Samstag: 10-13

ASCHAFFENBURG: (Versand & Laden)
KILIANSTRASSE 9
8752 GUNZENBACH
TEL: 06029-7192
Montag - Freitag: 15 - 19
Samstag: 10-14

1000 BERLIN	5650 SOLINGEN
030/3246326	0212-201398
Mo.-Fr.: 17-21	Mo.-Fr. 17-21, Sa. 9-14

3D CONSTRUCTION KIT

Selber machen heißt die Devise: Mit dem "3D Construction Kit" bauen Sie Ihre eigenen dreidimensionalen Welten und sogar komplette Spiele. Programmiersprachen-Vorkenntnisse sind für solche Verlustierungen nicht unbedingt notwendig.

Mit sogenannten "Construction Kits" und "Level-Editoren" wird der Wert so manchen Computerspiels nach oben gedrückt. Oft macht es einfach mehr Spaß, selber etwas zusammenzustellen, als nur die Levels der Programmierer nachzuspielen. Außerdem kann man Freunde und Bekannte mit selbstgestrickten Spielstufen ganz prächtig unterhalten.

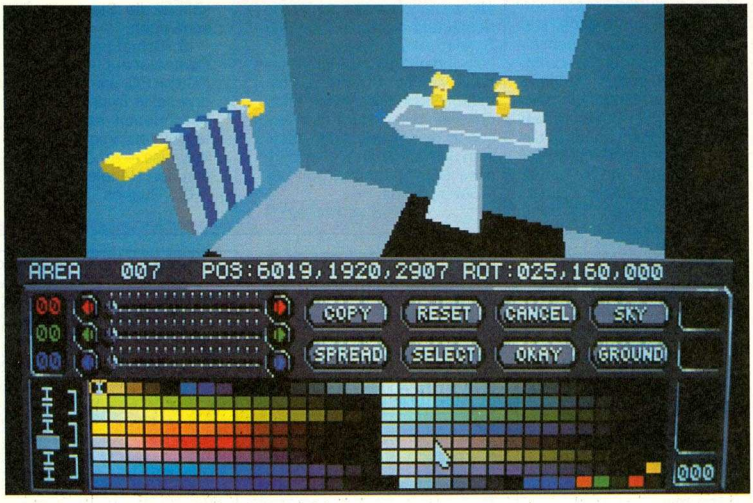
Das "3D Construction Kit" (kurz "3-D-Kit" genannt) geht sogar noch weiter. Hier gibt es zwar auch ein Spiel, aber das ist mehr zu Demonstrationszwecken geeignet (und befindet sich praktischerweise auf der Diskette dieser Ausgabe). Das 3-D-Kit ist in erster Linie ein Editor für dreidimensionale Objekte und Räume, die man, dank einer eingebauten Programmiersprache, auch in Spiele verwandeln kann.

Ein solches Produkt ist nichts für Leute, die sich nur oberflächlich mit Computern beschäftigen. Beim 3-D-Kit werden Sie schon ein paar Stunden üben müssen, bis Sie das Programm verstehen und bedienen können. Und auch dann haben Sie nicht blitzschnell Ihr erstes Spiel zusammengebaut. Das Endergebnis entschädigt dann aber oft für alle Mühen, die man hatte.

Um den Einstieg in das 3-D-Kit zu erleichtern, liegt dem Programm eine VHS-Videocassette bei, die die Bedienung wesentlich besser erklärt, als ein Handbuch es je könnte. Leider ist diese Videokassette nur in englischer Sprache erhältlich. Das Handbuch ist zwar in deutsch, aber ziemlich knapp geraten und für Einsteiger oft nur schwer zu verstehen. Wenn Sie nicht nur 3-D-Objekte konstruieren, sondern ein ganzes Spiel programmieren wollen, sollten Sie Erfahrung in Basic oder einer anderen Programmiersprache mitbringen, denn in der Kürze des Handbuchs werden die absoluten Grundlagen der Programmierung nicht abgehandelt, sondern nur einfach die Befehle beschrieben.

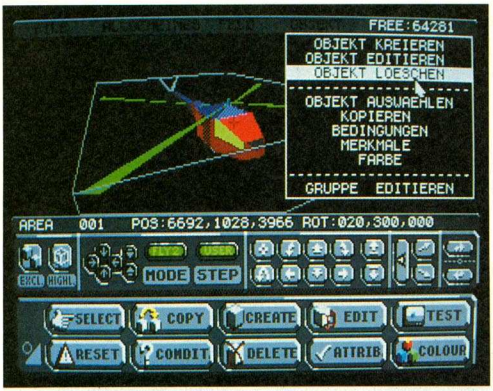
Am Anfang eines Spiels ist ein leerer Raum. Na gut, ganz leer ist er nicht, denn ein Objekt ist schon da, welches den Boden dieses Raums darstellt. Da ein leerer Raum auf Dauer eine öde Sache ist, setzen Sie Objekte in diesen Raum. Das sind Quader, Pyramiden und andere geometrische Körper, die Ihnen das Programm in einem übersichtlichen Menü anbietet. Haben Sie so einen Körper per Mausklick in den Raum gesetzt, können Sie ihn an eine andere Stelle verschieben, ihn verformen, vergrößern oder verkleinern. Durch das Zusammensetzen von einzelnen Objekten können Sie auch komplizierte Dinge wie Kaffeemaschinen, Space-Shuttle oder Monster in Ihre Welt setzen. Um hierfür ein Gefühl zu bekommen, sollten Sie sich das Videoband in Ruhe ansehen, auch wenn Sie kein Englisch verstehen.

All diese Operationen sind zwar per Joystick oder Tastatur steuerbar, doch nur mit dem Einsatz einer Maus können Sie relativ schnell und unkompliziert arbeiten. Ohne Maus stellt sich hier bald der erste Frust ein. Um die aufgebaute

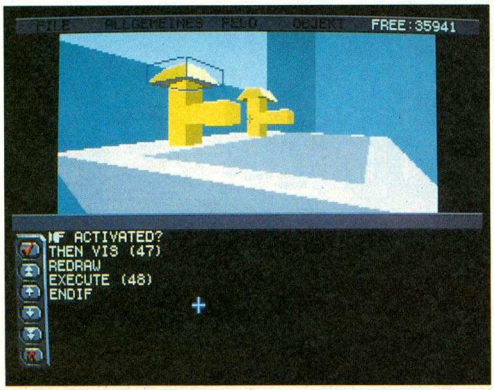


Laßt Farben sprechen: Unter VGA wird's mächtig bunt.

Gebäudekonstruktionen leicht gemacht: Wohin mit dem Dach?



Die Menüs wurden ins Deutsche übersetzt



Das 3-D-Kit hat eine eigene Programmiersprache

Szene zu begutachten, haben Sie mehrere Kameras und können die Bewegungsarten, die es im Spiel gibt, simulieren. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste auf das "Walk"-Symbol, bis die gewünschte Bewegungsart oder Kamera erscheint. Nun müssen Sie nochmal mit der rechten Maustaste auf dieses Symbol klicken, um diese Kamera zu aktivieren.

Wenn Sie ein schon plaziertes Objekt verändern wollen, ist dies schnell aus einer Liste aller Objekte oder direkt vom Bildschirm ausgewählt. Um das Programm auf langsamen Computern zu beschleunigen, können Sie dieses Objekt auch einzeln darstellen und bearbeiten. Normalerweise werden Sie das ausgewählte Objekt durch einen blinkenden 3-D-Rahmen verdeutlicht sehen.

Mit mehreren Menüs können Sie das Objekt vergrößern, drehen (leider nur in 90-Grad-Schritten) und bewegen. Dreiecke und Pyramiden lassen sich zusätzlich noch durch Verschieben einzelner Eckpunkte verändern. Jedes eckige Objekt läßt sich theoretisch durch eine Ansammlung von "zurechtgebogenen" Dreiecken definieren — das ist allerdings kein Zuckerschlecken und erfordert Übung.

Das Programmieren des 3-D-Kits funktioniert objektorientiert. Das bedeutet, daß jedes Objekt mit einem eigenen kleinen Programm bedacht wird. Das Objekt kann einfach nur da sein und stillstehen, sich aber auch bewegen und durch den Spieler aktivierte Aktionen durchführen; normale Objekte "merken", wenn sie beschossen oder berührt werden. Sie müssen nur noch in Programmroutinen festlegen, was geschehen soll, wenn einer der beiden Fälle eintritt. Dann gibt es noch spezielle Objekte, Sensoren genannt, die merken, sobald die Spielfigur in "Sichtweite" kommt und dann entsprechende Aktionen auslösen. Spezielle Sensoren können sogar auf den Spieler feuern. Zusätzlich können Sie übergreifende Programme für jeden einzelnen Raum und das gesamte Spiel schreiben. Durch diese Modularisierung bleiben die einzelnen Teile überschaubar.

Ist es noch recht einfach, Objekte zusammenzubauen, bleibt die Programmierung eines Spiels ein Feld für ambitionierte Hobbyhacker. Erwarten Sie in dieser Hinsicht keine Wunderdinge vom 3-D-Kit. Aber auch wenn Sie es nur als ersten Ausflug in die Welt des CAD und der 3-D-Grafik benutzen und die Programmierung sein lassen, wird das Programm Sie in seinen Bann ziehen. *BORIS SCHNEIDER*

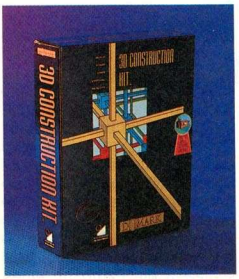
Tips & Tricks

— Wichtig: Wenn Ihr Programm beim Menüpunkt "File — Über" die Versionsnummer 1.10 zeigt, dann besorgen Sie sich beim Hersteller (Adresse im Handbuch) das Upgrade zu 1.20. Diese neue Version korrigiert einige Fehler und ist beispielsweise beim Laden von Dateien wesentlich schneller.

— Ein Trick, um komplexe Objekte auf langsamen Computern schneller zu machen: Alle Flächen, die der Spieler nicht sehen kann (beispielsweise die Unterseite einer Pyramide, die auf dem Boden steht), sollten die Farbe "durchsichtig" erhalten. Das Programm führt dann keine 3-D-Berechnungen mit diesen Flächen durch, was für schnelleren Bildaufbau sorgt.

— Die 3-D-Daten zwischen den CGA-, EGA- und VGA-Versionen sind nicht ganz kompatibel, aber prinzipiell können Sie die Dateien tauschen. Allerdings sind Sie danach eine Weile beschäftigt, die Farben anzugleichen, denn diese kommen dabei durcheinander.

— Wenn Sie ein ganzes Spiel programmieren wollen, dann seien Sie sparsam mit dem Speicherplatz: Bei der PC-Version gibt es die (im Handbuch freundlicherweise verschwiegene) Besonderheit, daß Sie nur 64 KByte Speicher frei haben, egal wie groß das RAM Ihres Computers ist.

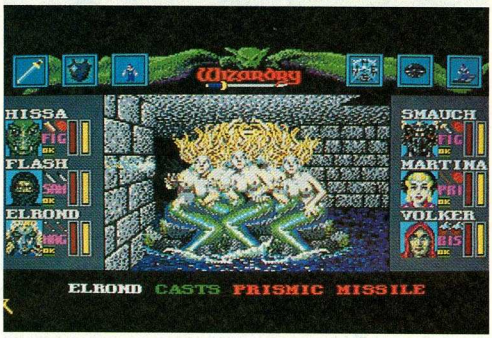


I • N • F • O

Titel:	**3D Construction Kit**
Hersteller/Anbieter:	Domark/Bomico
Zirka-Preis:	170 Mark
Schwierigkeitsgrad:	nicht vorhanden
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	mangelhaft
Besonderheiten:	gute VHS-Videokassette mit Tips von den Programmierern (in englischer Sprache)
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	ja
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

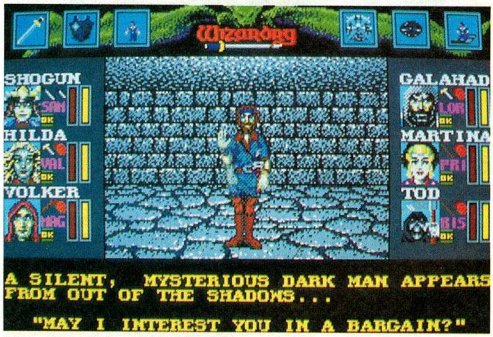
BANE OF THE COSMIC FORGE

Die sechste Episode aus der legendären "Wizardry"-Reihe verbindet eine opulente Fantasy-Geschichte mit einem exzellenten Kampf- und Magiesystem.



"Prismic Missile" — und schon werden harte Monster mürbe

Harakiri oder angreifen? Mit diesen Gestalten ist nicht zu spaßen.



Intime Gespräche zu aktuellen Themen helfen oft mehr als stumpfsinnige Prügeleien

Die "Wizardry"-Rollenspiele des amerikanischen Programmierers David W. Bradley werden seit zehn Jahren als Geheimtip unter Eingeweihten gehandelt, die nicht vor technischem Purismus zurückschrecken, dafür aber Wert auf eine gehaltvolle Geschichte legen. Leider waren bisher, trotz der enormen Popularität in den USA, nur teure Importversionen der Programme in Deutschland erhältlich.

Mit "Bane of the Cosmic Forge", dem jüngsten und in sich abgeschlossenen Sproß der Reihe, hat dieses unverdiente Mauerblümchen-Dasein ein Ende: Simple Strichgrafiken und CGA-Monster sind endgültig passé, jetzt kämpfen und rätseln sich Ihre Helden durch farbenprächtige 3-D-Dungeons.

Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen dürfen, muß zunächst einmal eine schlagkräftige Gruppe aufgestellt werden. Elf verschiedene Rassen bewerben sich um die Aufnahme in Ihre sechsköpfige Rollenspiel-Party. Neben fantasyüblichen Zwergen, Elfen, Menschen und Gnomen stehen z.B. exotische Drachen, Echsenmänner und Feen zur Auswahl. Jeder Charakter verfügt über acht individuelle Persönlichkeitswerte, die sich im Laufe des Spiels verändern. Von diesen Stärken und Schwächen des Charakters hängt die anschließende Berufswahl ab. Ihr Held kann Lehrling in einem der klassischen Rollenspielberufe werden und sich als Kämpfer, Magier, Priester oder Dieb sein Brot verdienen. Besonders talentierte Gruppenmitglieder schlagen die Laufbahn eines Bischofs, Lords, Barden oder Alchimisten ein. Ninjas, Samurais und Mönche wissen um die anatomischen Schwachstellen der Gegner und können so spezielle Kampftechniken effizient einsetzen.

Neben den "normalen" Charakterwerten verfügt jeder Ihrer Helden über 24 "Skills". Nach jeder Beförderung dürfen Sie neue "Skillpoints" auf seine speziellen Fertigkeiten verteilen. Bei Kämpfern ist es z.B. sinnvoll, deren Fertigkeiten mit den verschiedenen Waffen zu fördern; Magier sind dankbar für eine Verbesserung von Vortragskunst und Merkfähigkeit. Sie sollten hier mit viel Bedacht vorgehen: Es macht wenig Sinn, einen Priester in scharfen Waffen zu schulen, obwohl so ein Pazifist nur mit Keulen und Stöcken zuschlagen darf.

Den Zauberkundigen in Ihrer Gruppe stehen nicht weniger als 77 Sprüche, aufgeteilt in vier Magieschulen, zur Verfügung. Priester, vom Naturell her mit pflegerischen Ambitionen, heilen die Wunden der Gefährten. Magier sorgen mit Feuerbällen und mittelschweren Atombomben für Verwirrung und Kurzweil in Monsterkreisen. Alchimisten kennen sich mit Giften und Säuren aus, während Psioniker telepathische Fähigkeiten entwickeln.

Die Spielumgebung wird Ihnen aus der Sicht Ihrer Helden gezeigt. Sechs Icons am Bildschirmrand informieren über den Zustand jedes Charakters, seine aktuellen Lebenspunkte ("Hit Points") und Waffen. Auf einem extra Bildschirm informieren Sie sich umfassend über den Zustand jedes Ihrer Schutzbefohlenen: Hier wechselt man die Ausrüstung, verstaut bis zu zwölf Gegenstände im Rucksack, tauscht sie innerhalb der Gruppe oder untersucht gefundene Schätze und Artefakte.

Auf Ihren ausgedehnten Erkundungstouren treffen Sie auf unzählige Monster und Gefahren, wobei unerfahrene Hel-

Der Charakterbildschirm: Mit so vielen Hitpoints läßt es sich recht angenehm leben.

den schon mit kleinen Kellerratten ihre liebe Not haben, während alte Hasen auch vor Feuerdämonen und untoten Zauberern nicht zurückschrecken. In keinem Fall sollten Sie die Angreifer unterschätzen, sondern mit Bedacht die individuellen Kampftaktiken festlegen. Natürlich stehen Ihre kräftigsten Kämpfer in der ersten Reihe und schlagen beherzt zu; die Zauberer wirken mehr aus dem Hintergrund und bearbeiten die Gegner aus sicherer Deckung. Pro Kampfrunde führt jeder Charakter eine Aktion aus: Er kämpft, zaubert, pariert, wechselt die Ausrüstung, zieht sich zur Erholung aus dem aktuellen Kampfgeschehen zurück oder gibt Fersengeld. Ist man siegreich, verteilt das Programm automatisch Erfahrungspunkte und eventuell gefundene Goldstücke.

Ihre Abenteuer in Bane of the Cosmic Forge erschöpfen sich bei weitem nicht in reizvollen Prügeleien. Der gesamte Spielbereich mit Schlössern, Bergen, unterirdischen Minen, geheimnisvollen Pyramiden, verzauberten Flüssen und Tempeln ist angehäuft mit Rätseln, die unter Computerspielen ihresgleichen suchen. Selbst erfahrene Rollenspieler werden ihre liebe Not haben, bis alle Schätze gehoben, alle Türen geöffnet und alle Geheimnisse gelüftet sind.

Bane of the Cosmic Forge bietet nicht nur taktisch brillante Kämpfe und überaus gehaltvolle Rätsel; mit einigen Personen und Monstern im Spiel dürfen Sie sogar ein Schwätzchen halten. Das Programm ist erstaunlich wortgewandt und versteht selbst eigenwillige Satzkonstruktionen ohne Murren. Füttert man das jeweilige Gegenüber mit den richtigen Stichwörtern, entfaltet sich die Hintergrundgeschichte in ihrer ganzen Pracht.

Bane of the Cosmic Forge ist ein Fantasy-Roman zum Mitspielen, randvoll mit Liebe, Verrat, finsteren Mächten und edlen Gefühlen; die Fantasie des Programmierers schlägt Purzelbäume. Sie merken auf Schritt und Tritt, mit welcher Liebe zum Detail David Bradley gearbeitet hat. Dieses wunderschöne Programm ist eine echte Herausforderung für Wochen und Monate, die sich jeder fortgeschrittene Rollenspieler gönnen sollte.

VOLKER WEITZ

I • N • F • O

Titel:	**Bane of the Cosmic Forge**
Hersteller/Anbieter:	Sir Tech/Rushware
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	schwer
PC-Konfiguration	
Minimum:	Hercules, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), EGA, Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch (viel). Deutsche Version ab Herbst.
Sprache im Spiel:	englisch. Deutsche Version ab Herbst.
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Tips & Tricks

Ein Mann und sein Hund

Der arme L'Montes sitzt im Turm und weint bitterlich. Keine Frage, der Beagle muß her. Sie finden "Snoopcheri" im Keller, gleich hinter einem Mauseloch.

Das Loch ist zu klein? Nun, mit Speck fängt man Mäuse...

Piraten, Piraten!

Sie sind auf der Suche nach einem Paßwort? Reden Sie doch einmal mit Queeqeg über den "Giant Mountain". Was mag nur "Sceletton Crew" bedeuten?

Captain Hooks Haken ist sicher ganz nützlich, besonders in Verbindung mit einem starken Glockenseil.

Das Katapult, das will nicht mehr

Ganz klar, ein gebrochenes Rad bringt man zum Schmied. Ein Gummiband besteht aus Gummi, genauso wie ein "Rubber Beast".

Steine sind übrigens prima Wurfgeschosse.

Die verflixte Zugbrücke

Bevor Sie verzweifeln: "Safety" — "Pump" — "Coilwrap" — "Truss" — "Safety" — "Winder"

Das Geheimnis der fliegenden Truhe

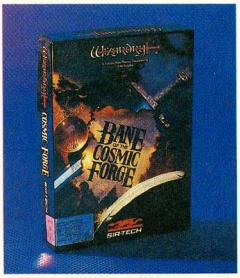
Fliegende Truhen muß man festkleben. Am besten mit toten, klebrigen Monstern.

Der Angler

Schätze finden sich manchmal an recht feuchten Stellen. Am Kreuz ein Schritt nach Norden und drei Schritte nach Osten. Die Angel auswerfen und siehe da...

Der Blutsauger

Vampire sind allergisch gegen Kreuze und Weihwasser. Alle Waffen ablegen und die Party mit heiligen Gegenständen ausrüsten. Nachdem Sie das silberne Kreuz benutzt haben ist das ungleiche Liebespaar bereit für den Angriff. Das Gute hat dann fast gesiegt.



Abenteuer im Universum: "Countdown to Doomsday" ist der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Science-fiction-Rollenspielen rund um den rüstigen Weltraumhelden Buck Rogers.

Eine Raumschlacht gehört zum Science-fiction-Alltag (MS-DOS/VGA)

Vor gut 60 Jahren erblickte der Science-fiction-Held "Buck Rogers" das Licht der Welt. Zu Beginn seiner Heldenkarriere prügelte sich Buck ausschließlich in Comicstrips mit Außerirdischen und fiesen Erdbewohnern herum. Später gelangte er durch Kinofilm und Fernsehserie zu Ruhm und Ehre. Im Computerzeitalter wurde Buck Rogers zu neuem Bildschirmleben erweckt: In einem Rollenspiel flimmert er jetzt über den heimischen PC-Monitor.

In "Buck Rogers: Countdown to Doomsday" steuern Sie eine Gruppe (im Rollenspieljargon "Party" genannt) frischgebackener Raumkadetten, die sich der sogenannten NEO-Organisation anschließen wollen. NEOs Hauptsitz ist die Erde des 25. Jahrhunderts. Das böse Gegenstück zu NEO ist das fiese RAM-Imperium. RAM hat nicht nur fast alle (mittlerweile besiedelten) Planeten des Sonnensystems unter seine Fuchtel gebracht, sondern versucht sich immer wieder die Erde unter den Nagel zu reißen. RAM hat einen besonders teuflischen neuen Plan: Mit einer gigantischen Strahlenkanone soll die Erde bedroht werden. Die Aufgabe Ihrer Helden: RAM aufhalten und den Strahler zerstören.

Bevor das Spiel beginnt, können Sie sich Ihre Wunsch-Party zusammenstellen. Aus sechs verschiedenen Rassen kann die Gruppe rekrutiert werden. Zur Wahl stehen Erdbewohner, Marsianer, Venusier, Merkurianer und zwei genetisch gezüchtete Kunstrassen. Je nach Herkunft hat jede Spielfigur (auch "Charakter" genannt) besondere Grundeigenschaften (z.B. Intelligenz, Stärke oder Geschicklichkeit). Diese Eigenschaften sind besonders wichtig. Durch sie wird die Eignung eines Charakters für einen auszuwählenden Beruf (zur Wahl stehen Raumschiffpilot, Krieger, Mediziner, Dieb oder Ingenieur) festgelegt. Statt den in Fantasy-Rollenspielen üblichen magischen Zaubersprüchen gibt es in Buck Rogers besondere Talente (das Spektrum reicht vom Schlösserknacken über Navigationskenntnisse bis zur Waffenreparatur). Vor dem Spielstart dürfen spezielle Punkte auf diese besonderen Fähigkeiten des entsprechenden Charakters verteilt werden. Über 55 solcher Talente gibt es insgesamt. Allerdings reicht es, wenn Sie jedem Charakter nur bestimmte Fähigkeiten verpassen. So ist es sinnvoll, bei Ihrem Piloten beispielsweise die Navigationspunkte anzuheben (ohne Navigationstalent dürfte es schwierig werden, im All umherzukurven).

Als letztes müssen Sie jedem Charakter ein kleines Bildchen verpassen, das aus rund zwei Dutzend vorgefertigten Grafiken ausgesucht werden kann. Sind alle Einstellungen gemacht und ist die Mannschaft vollzählig (bis zu sechs Charaktere dürfen Sie selbst

Eindrucksvolle Zwischenbilder erscheinen im Spiel (MS-DOS/VGA)

Kommt es zum Kampf, wird umgeblendet (MS-DOS/VGA)

erschaffen, im Verlauf des Spiels wollen sich noch bis zu zwei zusätzliche Figuren Ihrer Gruppe anschließen), kann das Abenteuer beginnen.

Gespielt wird nach einem ähnlichen System wie in den "AD&D"-Titeln (z.B. "Pool of Radiance"). Hauptmerkmal des AD&D-Systems ist der taktische Kampf und die textlastige Geschichte. Sehen Sie Ihre Umgebung normalerweise in einem kleinen Fenster und in 3 D, wird bei einer Auseinandersetzung auf eine Übersichtskarte des Kampfgeländes umgeblendet. Hier kann jeder Charakter rundenweise gesteuert werden. Per Mausklick oder Tastendruck bewegen Sie Ihre Figuren, visieren einen Gegner an, feuern Waffen ab oder versorgen verwundete Mitstreiter. Wer keine Lust hat, seine Mannen selbst zu steuern, kann auch den Computer den Kampf übernehmen lassen. Der PC schert sich allerdings nicht viel um Taktik, sondern läßt die Truppe munter drauflos hauen. Besonders bei Kämpfen mit hartnäckigen und gut ausgerüsteten Gegnern kann dies das vorzeitige Aus für Ihre Helden bedeuten.

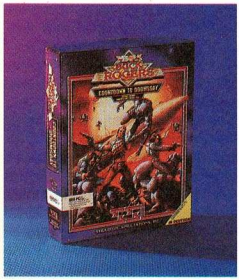
Der Schwierigkeitsgrad eines Kampfes kann eingestellt werden. Fünf Abstufungen stehen zur Auswahl. Ist das Gefecht erfolgreich überstanden, gibt es meistens Gegenstände zum Aufsammeln, etwas Geld und Erfahrungspunkte. Sind genügend Erfahrungspunkte zusammen (entweder durchs Verprügeln von Feinden oder das Lösen von Puzzles), können sich die Charaktere "befördern" lassen.

Zu einem gehaltvollen Science-fiction-Abenteuer gehören auch Besuche in einem geheimnisvollen Raumschiffswrack sowie einer Piratenbasis, einem Trip zum Mars, zur Venus und zum Merkur. Um von Planet zu Planet zu fliegen, erhalten Sie von NEO freundlicherweise ein Raumschiff. Leider geht es im Weltall nicht besonders friedlich zu, und ab und an werden Sie in eine Raumschlacht mit einem feindlichen Schiff verwickelt. Ähnlich wie bei der Auseinandersetzung mit gegnerischen Truppen wird hier eine besondere Kampfansicht eingeblendet. Rundenweise dürfen die Schiffswaffen betätigt werden. Ist Ihr Raumer nach einem Kampf arg mitgenommen, kann dieser in einer Werft wieder auf Vordermann gebracht werden. Meistens befinden sich in den Raumhäfen Geschäfte, in denen Sie bessere Ausrüstung für Ihre Truppe kaufen können.

MICHAEL HENGST

Wir erschaffen uns einen Weltallhelden (MS-DOS/VGA)

Eine Übersichtskarte des Geländes (MS-DOS/VGA)



Tips & Tricks

Wen brauch' ich?

Ihre Party sollte aus mindestens einem Piloten, einem Ingenieur, einem Mediziner und zwei Kriegern bestehen. Zwar ist auch eine andere Charakterkombination möglich, aber diese hat die besten Erfolgsaussichten.

Wer soll das bezahlen?

Das größte Manko zu Beginn des Spiels ist der permanente Geldmangel. Eine bessere Ausrüstung hilft bei vielen Kämpfen ungemein. Greifen Sie deshalb auf unseren fertigen Charakter auf der beiliegenden Diskette zurück. Dieser schleppt immerhin eine halbe Million Krediteinheiten mit sich herum.

Was darf's denn sein?

Besonders durchschlagskräftig sind bei Kämpfen Sprenggranaten, die auf einer größeren Fläche ordentlich Schaden anrichten. Achten Sie bei deren Einsatz unbedingt darauf, daß keiner Ihrer Helden in der Nähe der Explosion steht.

Aspirin gefällig?

Im ersten Labyrinth (dem Raumschiffswrack) erkranken alle Charaktere. Bevor Sie sich aufmachen und das Schiff untersuchen, sollten Sie die Party heilen. Dies geht nur in dem Operationsraum im sechsten Stock. Um die Party zu retten, muß hier ein Paßwort eingegeben werden. Dieser Code heißt entweder A22151 oder A95151.

Ihre Umgebung ist in einem 3-D-Fenster zu sehen. (MS-DOS/VGA)

I • N • F • O

Titel:	**Buck Rogers: Countdown to Doomsday**
Hersteller/Anbieter:	SSI/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA und Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

COMMAND™ H.Q.

Strategiespiele gibt es auf Computern schon seit Anfang der 80er Jahre. Doch erst "Command HQ" bringt die trockenen Zahlenschlachten in eine leicht verdauliche, spannende Form für Laienstrategen.

Mögen Sie Strategiespiele wie "Risiko" und "Diplomacy"? Solche Spiele gibt es auch auf PCs. Allerdings sind die Originalumsetzungen der Brettspiele meistens nicht so spannend wie die Vorbilder. Es gibt auch spezielle Computer-Strategiespiele von Herstellern wie SSI oder Avalon Hill. Doch deren Zahlenwüsten und Armeeschiebereien sind in den meisten Fällen so staubtrokken, daß sich nur eine kleine Gruppe von Fans dafür begeistern kann. Etwas anders sieht es aber aus, wenn man das grundlegende Spielprinzip der erfolgreichen Brettspiele auf den Computer anpaßt und mit Eigenschaften versieht, die nur auf Computern möglich sind. Einer der besten Vertreter dieser Kategorie ist "Command HQ" von Microprose.

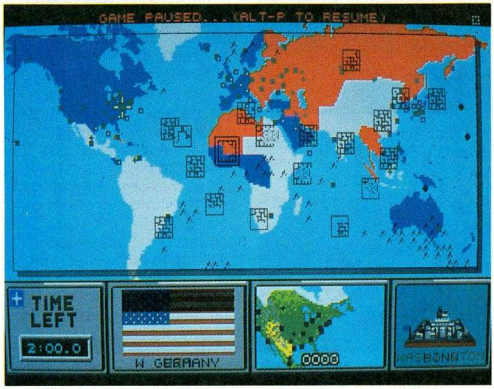
Das Spielprinzip ist mit wenigen Worten erklärt: Mit Geld kauft man Truppen, verteilt diese in seinen Ländern, erobert neue Länder dazu, kriegt mehr Geld, kauft mehr Truppen und so weiter. Dem eigenen Expansionstrieb steht allerdings der des Gegners entgegen, der genau wie Sie die gesamte Welt erobern möchte.

Wenn Sie ein neues Spiel starten, haben Sie die Wahl zwischen fünf verschiedenen Spielmodi, die durch Jahreszahlen gekennzeichnet werden. 1918 entspricht der Situation des ersten Weltkriegs, 1942 dem zweiten. Bei 1986, auf dem Höhepunkt des kalten Kriegs, sprechen nicht nur Waffen: Auch mit Finanzhilfen und politischem Druck kann man andere Länder auf die eigene Seite ziehen. Das 2023-Szenario spielt in der Zukunft nach einem dritten Weltkrieg. Die üblichen Machtblöcke sind zerfallen, die Länder werden neu verteilt. Das "????"-Szenario (die Fragezeichen sind kein Druckfehler; das heißt wirklich so) geht noch einen Schritt weiter: Landesgrenzen, Städte und andere Merkmale werden neu auf dem Planeten verteilt. Jetzt weiß man noch nicht einmal, wo der Gegenspieler sitzt.

Alle Szenarien können entweder mit einem Computergegner oder einem menschlichen Spieler ausgefochten werden. Dazu benötigen Sie allerdings zwei PCs und ein Null-Modem-Kabel (gibt's im Fachhandel) oder zwei Modems (und viel Geld für die Telefonrechnung). Die neueste Version des Programms funktioniert sogar mit Netzwerken, wenn Sie in Ihrem Büro über solchen Luxus verfügen. Der Computergegner bietet fünf Schwierigkeitsstufen.

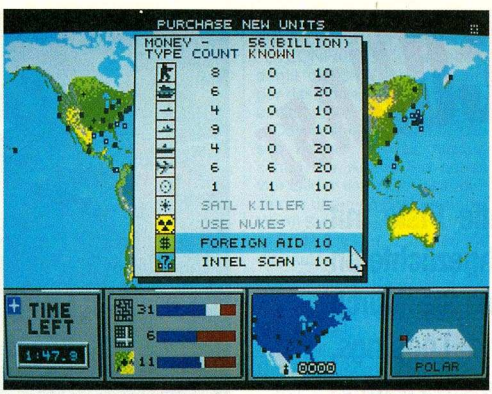
Mit einer Maus spielt sich Command HQ besonders bequem. Wenn Sie mit der Maus an den oberen Bildschirmrand

Truppenaufmarsch im 1986-Szenario: Der kalte Krieg wird heiß.



Welches Land hat sich mit welcher Großmacht verbündet?

Die einsetzbaren Flugzeuge werden angezeigt



Mit Finanzspritzen schafft man sich neue Verbündete

fahren, erscheint ein Menü, aus dem Sie eine Reihe von Befehlen auslösen können. Mit dem Befehl "Buy" beispielsweise können Sie neue Einheiten kaufen. Die Einheit legen Sie dann einfach mit der Maus auf der Stadt ab, in der Sie sie benötigen. Sollte eine Stadt gelb oder rot umrandet sein, können Sie dort jetzt keine Einheiten einberufen, sondern müssen ein paar Spielzüge warten.

Um eine Einheit zu bewegen, klicken Sie sie einfach an und klicken dann auf das gewünschte Ziel. Die Einheiten bewegen sich selbständig dorthin und umlaufen auch Hindernisse. Trifft die Einheit auf andere Verbände, wird automatisch gekämpft. Sie können in den Kampf nur eingreifen, wenn Sie einer Einheit einen neuen Marschbefehl geben, sie also zum Rückzug veranlassen. Das kann sinnvoll sein, wenn Ihre Truppe schwächer als die des Gegners ist, erkennbar am Balken im unteren Rand des Rahmens der Einheit.

Zu den Einheiten, die Sie so bewegen können, gehören Infanterie, Panzer, Schiffe, U-Boote und Flugzeugträger (wobei nicht alle Einheiten in jedem Szenario vorkommen). Flugzeuge spielen eine besondere Rolle: Sie fliegen einzelne Einsätze direkt auf Befehl und können so in Not geratene Truppen unterstützen. Mit Satelliten können Sie spionieren, wo sich feindliche Truppen gerade aufhalten; Killer-Satelliten nehmen die Satelliten des Gegners aufs Korn. In einigen Szenarien können Sie sogar Atombomben werfen — dies ist aber nicht empfehlenswert, denn das Zielgebiet bleibt radioaktiv verseucht und unpassierbar, außerdem könnte das Ihre Verbündeten verschrecken und zum Gegner überlaufen lassen.

Geld spielt eine wichtige Rolle bei Command HQ, denn nur mit Geld können Sie neue Truppen kaufen. Geld kriegen Sie automatisch durch die Steuern der Länder, die Ihnen gehören. Je mehr Länder Sie haben, desto mehr Geld kriegen Sie auch pro Zeiteinheit. In einigen Szenarien spielen auch Ölquellen eine wichtige Rolle. Ohne Öl können sich Ihre Truppen nicht mehr fortbewegen. Wenn Sie weniger Öl fordern, als Sie verbrauchen, sind Ihre Reserven bald erschöpft und Sie sind ein gefundenes Fressen für den Gegner.

Was Command HQ von jedem Brettspiel und auch von vielen Computerspielen dieser Art unterscheidet, ist die "Echtzeit". Mit diesem Wort bezeichnet man bei Computerspielen, wenn das Spiel nicht auf Ihren Zug wartet, sondern ständig weiterläuft. Es gibt bei Command HQ keine Züge, wie bei einem klassischen Brettspiel, ständig sind beide Seiten "am Zug".

Wer einmal ein paar Runden gespielt hat und tiefer in das Programm eindringen will, hat ein vielfältiges Angebot. Spielstände zu speichern und zu laden macht Sinn, weil komplexe Partien durchaus mal ein paar Stunden dauern können. Sie können aber auch für das 1986-Szenario die Truppenaufstellung beider Machtblöcke völlig frei einstellen und diese ohnehin komplexe Spielstufe so noch weiter ausbauen. Besonders gelungene Runden lassen sich als Film für die Nachwelt festhalten und jederzeit wieder abspielen.

Command HQ spricht dank seiner wirklich unkomplizierten Bedienung auch Anfänger an. Profis werden mit einem guten Computergegner und der Möglichkeit, eigene Aufstellungen zu entwerfen, voll befriedigt. Und der Zwei-Spieler-Modus macht grundsätzlich am meisten Spaß, da man einem schlechteren Spieler eine Starthilfe geben kann.

HEINRICH LENHARDT

Tips & Tricks

— Am meisten Spaß, egal ob gegen Computer oder Mensch, macht das "????"-Szenario, bei dem alles nach Zufall verteilt wird. Es ist auch für Anfänger besonders geeignet, da es klein und überschaubar anfängt. Wichtiger Hinweis: Am Anfang brauchen Sie ein paar Ölquellen, dann sollten Sie schnell expandieren.

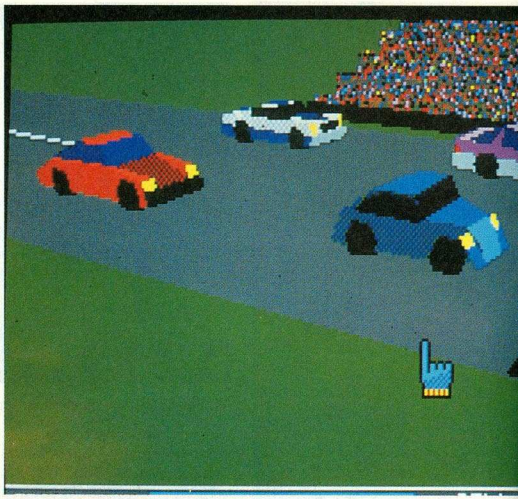
— Gerade in den historischen Szenarien will man oft schnell von einem Punkt der Karte zum anderen wandern. Zu diesem Zweck können Sie zehn "Makros" definieren. Wenn Sie die "Alt"-Taste und eine Zifferntaste drücken, wird die aktuelle Bildschirmdarstellung "gemerkt". Tippen Sie später diese Taste, wird genau diese Einstellung wieder hergestellt. Die ersten fünf Zifferntasten sind vorbelegt, können aber geändert werden.

I • N • F • O

Titel:	**Command HQ**
Hersteller/Anbieter:	Microprose/United Software
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (16 MHz), EGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	sehr gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

CRASH COURSE

Stürmen Sie die Piste mit einem hochgezüchteten Boliden, rasen Sie durch Steilkurven und Loopings, überqueren Sie die Ziellinie vor Ihren Mitstreitern — Anrempeln ist dabei ausdrücklich erlaubt!



Noch stehen die Wagen friedlich am Start...

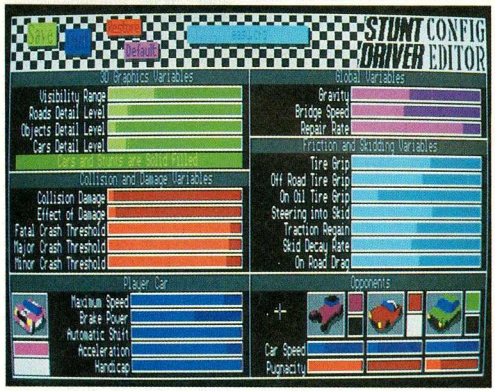
Autorennspiele für den PC gibt es mehr als genug; die Auswahl nur eines Spiels aus dem Genre für dieses Sonderheft fiel uns deswegen nicht leicht. Das Los gezogen hat schließlich "Crash Course" von Spectrum Holobyte, weil es sich gut fährt, jede Menge Funktionen hat und nicht zuletzt auch auf langsameren Computern noch eine gute Figur macht, schnelle 386er aber entsprechend ausnutzt. Und wenn der eine oder andere Leser denkt, "Das kenn ich doch...", aber mit dem Namen Crash Course nichts anfangen kann: In den USA ist das Spiel unter dem Namen "Stunt Driver" erschienen; unter diesem Titel ist es auch bei einigen Importhändlern erhältlich. Crash Course nennt sich die Version mit deutscher Anleitung.

Wie der Name schon andeutet, ist Crash Course kein braves Autorennen im Formel-I-Stil. Hier geht es vielmehr um Strecken, die das eine oder andere Hindernis haben, welches man im normalen Leben weitläufig umfahren würde. Steilkurven und Zugbrücken sind da noch harmlos, ein waschechter Looping fordert das Äußerste eines jeden Fahrers. Zudem sind Sie nicht alleine auf der Strecke: Bis zu drei Gegenspieler sind mit dabei und kämpfen nicht gerade mit fairen Mitteln. Um zu gewinnen, darf man ruhig mal einen anderen Wagen rammen oder in ein Hindernis drängen; einen Schiedsrichter gibt es hier nicht (und da alle brav angeschnallt sind und Helme tragen, passiert auch niemandem was).

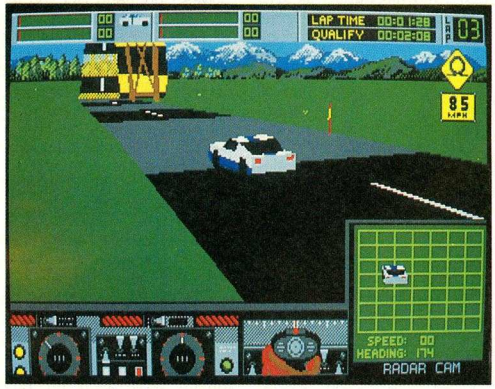
Sie können ein Rennen in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen fahren. "Trainee" ist ein Rennen gegen die Zeit, bei dem Sie alleine auf der Strecke sind. Bei "Rookie" fahren Sie gegen drei zahme Mitfahrer, bei "Expert" hingegen sind die drei Konkurrenten recht aggressiv und machen Ihnen das Leben schwer.

Das Hauptmenü bietet übersichtlich eine Reihe von Funktionen: Mit "Play" setzen Sie ein Rennen fort, wenn Sie vorher eine Runde mit der Taste "Esc" abgebrochen haben. Ansonsten starten Sie ein neues Rennen. "Replay" führt zu einem Videorecorder, bei dem Sie die letzten Sekunden Ihres Rennens verfolgen können. Je mehr Speicher Sie haben, desto mehr Platz ist auch auf dem Videorecorder. "Restart" startet ein neues Rennen.

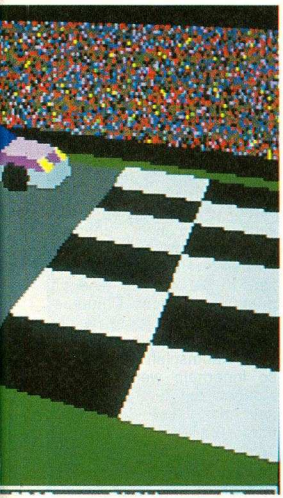
Mit "Courses" wählen Sie die Rennstrecke aus. Sieben verschiedene Strecken werden mit Crash Course mitgeliefert. Fünf davon erreichen Sie mit "COURSE1" bis "COURSE5". Die beiden anderen ("KARL" und "CHERRYL") erreichen Sie mit "Custom Courses", das eine Liste aller Kurse auf der Diskette anzeigt. Ein eingebauter Editor erlaubt es Ihnen, selber beliebig Strecken zu entwerfen; Sie erreichen ihn natürlich durch den Menüpunkt "Editor". "Difficulty" stellt den Schwierigkeitsgrad ein, wie oben be-

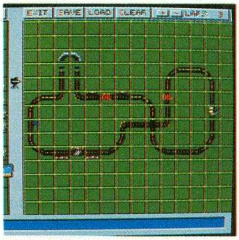


Nicht leicht zu bedienen: der Configurations-Editor

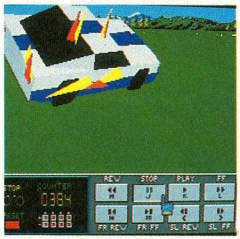


Er sieht nicht nur so aus — der Looping ist auch sehr gefährlich

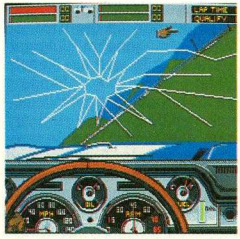




Do it yourself: So viele Bauteile hat keine Carrera-Bahn



Der Videorecorder wiederholt auf Wunsch das Renngeschehen



Baut man zu viele Crashs, endet das Rennen frühzeitig

schrieben. "Sound" präsentiert eine Auswahl gängiger Soundkarten, und mit "Quit" dürfen Sie das Programm verlassen und kehren zu DOS zurück.

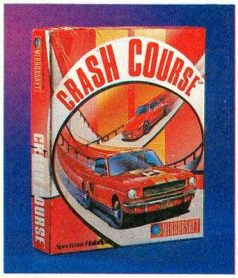
In den "Options" stellen Sie Feinheiten des Spiels ein. "Control Type" legt die Steuerung des Wagens (aber nicht der Menüs!) fest. Mit einem Joystick steuert sich das Auto natürlich am besten. Wer mit der Tastatur fährt, sollte mit dem "Steering"-Parameter spielen. "Min" legt fest, wie stark das Lenkrad eingeschlagen ist, wenn Sie eine Richtungstaste kurz antippen, "Max" hingegen, wenn Sie draufbleiben. Diese Werte bewirken aber nur etwas, wenn Sie mit "J" und "L" lenken. Lenken Sie mit den Cursor-Tasten, fährt Ihr Wagen immer mit maximalem Lenkradeinschlag. "Backgrounds" wählt einen der neckischen Hintergründe aus; diese können Sie während der Fahrt übrigens mit "Y" abschalten. "View Top Ten" zeigt die Highscore-Liste, "Head to Head" ist für den Zwei-Spieler-Modus, "Save Options" speichert alle Einstellungen, so daß sie das nächste Mal automatisch da sind, wenn Crash Course geladen wird.

Wenn Sie ein Rennen gegen Computergegner fahren wollen, müssen Sie diese erst "einschalten". Dazu erscheint vor dem Rennen ein Bildschirm "Select Opponents". Nur die Wagen, die links einen Haken im Kästchen haben, fahren auch tatsächlich mit. Wollen Sie gegen einen menschlichen Gegner fahren, brauchen Sie folgende Dinge: einen zweiten PC, ein "Null-Modem-Kabel" und einen Gegenspieler. Dann wählen Sie im "Options"-Menü den Punkt "Head to Head" an, um die Parameter einzustellen.

Wenn Sie neben den Strecken im "Course-Editor" noch mehr experimentieren wollen, gibt es ein Spezialprogramm auf der Diskette, das aber nicht einfach zu bedienen ist. Es nennt sich "CFGED". Um dieses Programm auszuprobieren, tippen Sie folgendes in DOS ein: "CFGED STCONFIG.SLO TEST.CFG". Jetzt erscheint auf dem Bildschirm eine Reihe von Parametern, die Sie verändern können. Klicken Sie auf "Save" links oben, werden die Parameter gespeichert. Um Crash Course jetzt mit diesen Parametern zu starten, tippen Sie "STUNT TEST.CFG". Auf schnellen Rechnern sollten Sie mit "CFGED STCONFIG.MED TEST.CFG" oder mit "STCONFIG.FST" arbeiten, damit die 3-D-Detailtreue mit der des normalen Spiels übereinstimmt.

Das einfachste Feature dieses Editors ist das Austauschen der Autos. Sie sehen vier Bilder von Autos, ein einzelnes und eine Dreiergruppe. Wenn Sie mit der Maus auf diese Bilder klicken, tauschen Sie die Autos aus. Insgesamt elf verschiedene Typen sind auf der Diskette, darunter ein VW-Käfer und das legendäre "Bluesmobil". Schade, daß diese tollen Features nur über Umwege zu erreichen sind.

Dank der vielen Modi und Editoren landet Crash Course so schnell nicht in der Ecke. Und besonders der tolle Zwei-Spieler-Modus sorgt für heißen Rennspaß.



Tips & Tricks

— Auch wer glaubt, einen flotten Rechner zu haben: Der 256-Farben-Modus ist wirklich nur für schnelle 386er gedacht. Mit dem 16-Farben-VGA-Modus fährt es sich fast genauso bunt, dafür aber um einiges flüssiger und damit auch besser.

— Manchmal kann es sich lohnen, Hindernisse zu umfahren und die Strafsekunden zu kassieren, insbesondere wenn der Wagen arg beschädigt ist und keine Boxen in Sicht sind.

Wer in Ruhe entscheiden will, ob er die Strafsekunden kassieren kann, drückt auf "P" und studiert dann auf der Karte, wo sich die Gegner zur Zeit befinden.

— Auf langen Geraden sollte man den "Nitro-Boost" (Taste "N") einsetzen. Die deutsche Übersetzung "Distickstoffoxid" verschleiert den Sinn dieser Taste ziemlich, denn wer würde dahinter einen scharfen Nachbrenner für den Motor vermuten?

— Auf der Anzeige links oben sehen Sie auch, wie beschädigt die Gegner sind.

Sind Sie wesentlich besser dran als einer in Ihrer Nähe, dann heißt es "Rammen" oder "Abdrängen". Ist ein Gegner aus dem Rennen, kann er auch keine unangenehmen Überraschungen mehr bereiten.

I • N • F • O

Titel:	**Crash Course (Stunt Driver)**
Hersteller/Anbieter:	Spectrum Holobyte und Mirrorsoft/United Software
Zirka-Preis:	80 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA und 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Festplatte und Joystick
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja (16 und 256 Farben)
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

Ein Kultspiel wurde überarbeitet: "Elite Plus" ist die neueste Version des Weltraumklassikers. Durch aufgepeppte Grafik und Icon-Bedienung sorgt dieser Evergreen für noch mehr Unterhaltung.

Elite, eines der bekanntesten und erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten, wurde ursprünglich für den englischen Gruftcomputer BBC B entwickelt und trat 1985 weltweit auf dem C 64 seinen Siegeszug durch die RAM-Speicher an. Das Programm war in mehrerer Hinsicht innovativ: Niemals zuvor wurden verschiedene Spielgenres wie Handel-, Action-, Rollen- und Simulationsspiel auf so harmonische Weise verknüpft.

Die erste Elite-PC-Manifestation von 1987 bot nur triste CGA-Grafik. Beim neuen "Elite Plus" werden nun speziell EGA und VGA ebenso unterstützt wie AdLib- und Roland-Soundkarten. Außerdem wurde die Bedienung etwas vereinfacht.

Sie sind ein "freiberuflicher" Händler und Söldner, Ihr Fahrzeug ein schmuckes Cobra-Mk-III-Raumschiff. Diesen Flitzer verlassen Sie das ganze Spiel über nicht; selbst in Raumstationen dürfen Sie mit intergalaktischen Händlern gemütlich vom Pilotensessel aus feilschen. Ihr Ziel ist es, möglichst schnell möglichst reich zu werden und den begehrten "Elite"-Status zu erlangen, der die erfahrensten aller Piloten auszeichnet.

Bei Spielstart gelten Sie als "Harmless", Ihre Cobra ist nur mit einem schwächlichen Ingram-Pulse-Laser ausgestattet, und kümmerliche 1000 Credits Geldvorrat reichen gerade für eine Tankladung Treibstoff. Dank Ihres Bordcomputers können Sie jedoch über jedes Sonnensystem interessante Details in Erfahrung bringen. Die Bevölkerungsgröße, die Entwicklungsstufe, das politische und das wirtschaftliche System einer Welt lassen auch Rückschlüsse auf die Marktlage zu. So kann man z.B. für eine Weile als Händler zwischen einer reichen High-Tech- und einer unterentwickelten Agrarwelt hin- und herpendeln. Auf der einen Welt kaufen Sie günstig eine Ladung modernster Computer, die Sie auf der anderen wieder gewinnbringend verscherbeln.

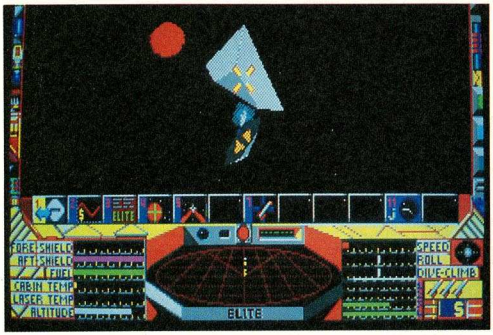
Ihr Raumschiff wandelt sich so innerhalb weniger Spielstunden zum luxuriösen Handelsraumer mit Solarantrieb oder zum schwerbewaffneten Kampfschiff. Spätestens jetzt müssen Sie sich entscheiden: Das brave Händlerleben aufgeben und als Freibeuter die Galaxien durchstreifen? Die Asteroidenfelder der benachbarten Sonnensysteme ihrer wertvollen Rohstoffe berauben? Oder im Dienste der Menschheit Jagd auf die bösen Thargoiden machen?

Für jeden Zweck gibt es die richtige Ausrüstung: Einen nach vorne gerichteten Military-Laser, einen links und einen rechts, das Ganze mit einer Batterie gegnersuchender Raketen garniert und mit einer Rettungskapsel abgerundet, ergibt ein schmuckes Kampfschiff für hitzige Gefechte gegen Raumpiraten. Friedliebende Händler statten hingegen ihre Cobra mit zusätzlichem Laderaum, Reserveenergie und einem Mining-Laser aus.

Zu aggressiv sollten Sie jedoch keinesfalls auftreten: Überschreitet man die Grenzen des Legalen, weiß auch die intergalaktische Polizei genau Bescheid. Als "Clean" werden alle Raumfahrer tituliert, die sich noch keinen Verstoß gegen Recht und Ordnung geleistet haben. Ihnen stehen alle Sonnensysteme offen, keine Polizeikontrolle wird sie jemals behelligen. Als "Offender" gelten wiederum die, die in Einzelfällen unangenehm aufgefallen sind, z.B. weil sie illegale Güter (Sklaven, Drogen) geschmuggelt haben. Wiederholungstäter, Piraten und andere fortgeschrittene Verbrecher gelten als "Fugitive" und sollten sich von Polizeipatrouillen besser fernhalten.

Obwohl Sie Ihr Raumschiff mit der Maus oder dem Joystick steuern dürfen, spielt sich Elite Plus am besten über die

Hübsche Illustrationen verschönern den Datenbildschirm



Dem Spieler sitzt die Polizeiflotte im Nacken

Das Andocken an eine Raumstation erfordert viel Übung

Die "Cobra" in der Grundausstattung

Tastatur. Außerdem hat der Spieler über eine Radar- und Statuszeile seinen Treibstoffvorrat, die Reisegeschwindigkeit und die Innentemperatur seines Raumschiffs sowie den Zustand seiner Schutzschilde ständig im Blick.

Elite Plus besticht durch schnelle 3-D-Grafik und eine ausgetüftelte, wenn auch gewöhnungsbedürftige Steuerung. Acht Galaxien mit jeweils 256 Sonnensystemen umfaßt das Universum; um alle zu erforschen, reicht ein verlängertes Wochende allein nicht aus. Zudem erhält man erst spät die geheimnisumwitterten Sonderaufträge, die für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgen. Falls Sie also genügend Zeit und Muße für ein komplexes Handels- und Simulationsspiel mit starkem Actioneinschlag haben, sollten Sie zugreifen: Bisher geriet keine Weltraumsimulation so fesselnd wie Elite.

WINNIE FORSTER

Tips & Tricks

Der Elite-Anfänger sollte...:

— ... sein Flugziel mit größter Sorgfalt auswählen: So bringt es z.B. nur wenig Gewinn, Industriegüter in eine Industriewelt einzuführen. Industriewelten benötigen landwirtschaftliche Güter und (falls wohlhabend) High-Tech-Produkte; Agrarwelten zahlen wiederum gutes Geld für Maschinen und Ersatzteile. Nahrungsmittel und alle anderen organischen Produkte gibt es dort besonders billig. Welten mit totalitären und anderen instabilen politischen Systemen sollte der Anfänger meiden: Dort treiben Piraten ihr Unwesen.

— ... sein erstes Geld in einen Docking-Computer und in bessere Bewaffnung anlegen. Später sollte er die praktischen Fuel Scoops erwerben: Damit kann man sowohl Sonnenenergie tanken, als auch die Überreste zerstörter Raumschiffe, verlorengegangene Güter und die wertvollen Bruchstücke zerschossener Asteroiden aufsammeln.

— ... niemals auf Polizeischiffe oder Weltraumstationen schießen. Auch das wiederholte Überfallen friedlicher Kollegen bringt nichts außer einem "Fugitive"-Status.

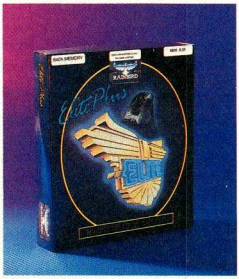
Der erfahrene Elite-Spieler sollte...:

— ... als Bewaffnung ausschließlich Military-Laser und außerdem ein ECM-Raketenabwehrsystem, zusätzliche Energiebänke und einen Galactic Hyperdrive besitzen.

— ... gezielt gegen Piraten und Thargoiden vorgehen. Das bringt Prämien und erhöht die Einstufung des Piloten.

— ... ausschließlich in feudal regierten oder gar anarchistischen Sonnensystemen seiner Arbeit nachgehen. Nur wenige Händler wagen sich dorthin. Je gefährlicher eine Welt, desto größer die Gewinnspanne.

— ... seine Gegner kennen: Piraten fliegen in schnellen und schwerbewaffneten ASP-II-Raumschiffen oder in den extrem manövrierfähigen Geckos. Kopfgeldjäger bevorzugen die eleganten Fer-de-Lance, Händler die schwerfälligen, aber gutbewaffneten Anaconde. Das typische Polizeiraumschiff ist die Viper, während man die Thargoiden an ihren octaederförmigen Invasionsschiffen erkennt.



I • N • F • O

Titel	**Elite Plus**
Hersteller/Anbieter:	Rainbird/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA und Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	Kurzgeschichte, illustrierter Raumschiffkatalog
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (mittel)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

EYE OF THE BEHOLDER

Willkommen in einer neuen Rollenspieldimension: 3-D-Labyrinthe in voller VGA-Farbenpracht und gruselige Monster, die in Echtzeit durch die Gänge schlurfen, sorgen für eine spannende Atmosphäre.

Die Stadtoberhäupter von Waterdeep haben ein kleines Problem: Ein gemeiner Magier terrorisiert den Ort nebst näherer Umgebung. Hauptquartier und Wohnort des Magiers werden in der Kanalisation unterhalb der Stadt vermutet. In dieses Labyrinth aus feuchten Gängen traut sich nicht einmal die lokale Polizei hinein. Die einzige Rettung: Ein paar wagemutige Abenteurer sollen gegen eine dicke Belohnung in die Kanäle hinabsteigen, um dem Fiesling das Handwerk zu legen.

Bevor Sie sich aufmachen, um die Geheimnisse des unterirdischen Labyrinths zu erforschen, müssen Sie sich eine Truppe aus vier Charakteren zusammenbasteln. Zur Auswahl stehen hier ein gutes Dutzend Rassen (z.B. Elfen, Halbelfen, Zwerge, Menschen) und Berufsklassen (Krieger, Magier, Dieb, Priester, Paladin). Haben Sie eine schlagkräftige Truppe zusammen (empfehlenswert: je ein Krieger, Paladin, Magier und Priester), beginnt das Abenteuer am Eingang zu den Kanälen. Sie können zwar nur vier Spielfiguren selbst erschaffen, aber bis zu sechs Charaktere passen in die Gruppe. Unterwegs treffen Sie auf sog. "NPC"-Helden ("Non-Player-Characters"), die sich Ihrer Truppe anschließen wollen und dann vom Computer gesteuert werden. Einige dieser NPCs treiben sich putzmunter in den Gängen des Gewölbes herum, andere fanden den Ausgang aus dem Dungeon nicht mehr und liegen als modriges Gerippe in finsteren Ecken. Sammeln Sie die Überreste eines solchen unglücklichen Burschen auf und bringen diese an eine bestimmte Stelle des Labyrinths, kann er dort wieder zum Leben erweckt und mit in die Party aufgenommen werden.

Das Intro stimmt wunderbar auf das Spiel ein (MS-DOS/VGA)

Die schummrige Umgebung wird unter VGA eindrucksvoll im 256-Farben-Modus gezeigt. Umrahmt wird der Bildschirmausschnitt, in dem die Dungeon-Wände zu sehen sind, von den Konterfeis Ihrer Charaktere, einem hilfreichen Kompaß und einem Steuerfeld. Per Mausklick auf die Richtungspfeile in dem Steuerfeld bewegt sich Ihre Truppe durch die Gänge (zwar läßt sich "Eye of the Beholder" auch per Tastatur bedienen, aber mit der Maus ist es am komfortabelsten). Neben den Gesichtern Ihrer Charaktere wird angezeigt, welche Gegenstände die jeweilige Figur in den Händen hält. Darunter gibt eine Balkenanzeige (kann auf Wunsch auf Zahlendarstellung umgestellt werden) Auskunft über den Gesundheitszustand.

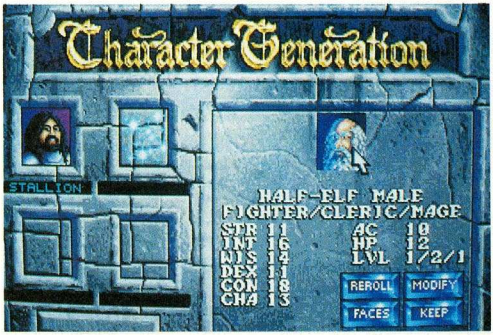
Einen detaillierten Blick auf den Charakter gibt es, wenn Sie das Porträt der Figur anklicken. Ein besonderes Fenster erscheint jetzt. Hier sind die eingesammelten Habseligkeiten des Charakters zu sehen. Die Felder auf der rechten Seite sind als reiner Stauraum gedacht. Picken Sie einen Gegenstand im Dungeon auf (in dem 3-D-Fenster einfach auf den Gegenstand klicken), kann dieser hier abgelegt werden. Das kleine Piktogramm eines menschlichen Körpers mit den angrenzenden Feldern dient der Ausrüstung der Spielfigur. In den Gürtel können beispielsweise Wurfgeschosse gesteckt werden, in das Fußfeld passen neue Stiefel, ein Helm gehört auf den Kopf, Ringe an die Finger und eine neue Rüstung in das Körperfeld. Ein weiterer Klick auf das "Eselsohr" in der rechten Ecke ruft die Charakterstatistik auf. Hier stehen die Werte für Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, erreichte Erfahrungsstufe, angesammelte Erfahrungspunkte und die Berufsklasse.

Natürlich stapfen Sie nicht allein durch das Labyrinth. Haufenweise tummeln sich Monster in der Kanalisation. Glücklicherweise sind diese Gesellen schon auf einige Entfernung zu sehen, so daß Sie Ihr Vorgehen entsprechend planen können. Kämpfe werden nicht in Runden, sondern in Echtzeit ausgeführt. Um den Angreifern Saures geben zu können, klicken Sie mit der Maus auf die jeweilige Waffe, die der aktuelle Charakter in der Hand hält.

Um einen Zauberspruch anzuwenden, muß der Magier sein Zauberbuch und der Priester sein heiliges Symbol (einen Ankh) in der Hand halten. Klicken Sie auf das Symbol, erscheint eine Liste mit den Zaubersprüchen, die der Charakter beherrscht. Die Liste ist jeweils in Stufen unterteilt. So sind die Zaubersprüche in Levels unterteilt, und es sind immer nur die Formeln eines Levels zu sehen. Haben Sie den gewünschten Spruch gefunden, reicht wieder ein Klick mit der Maus, um ihn auszulösen. Übrigens: Um Zaubersprüche einzusetzen, müssen Ihre Magier nicht nur einen entsprechenden Gegenstand (Zauberbuch, Symbol) haben, sondern die Formel vorher gelernt haben. Sie sollten regelmäßig rasten (klicken Sie das Wort "Camp" an). Hier dürfen Ihre Charaktere Zaubersprüche auswendig lernen, neue For-

Die Gänge der Kanalisation unter der Stadt Waterdeep (MS-DOS/VGA)

Nur im Lager lernen die Magier Zaubersprüche (MS-DOS/VGA)



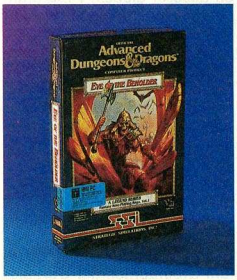
Charakterbasteln per Mausklick (MS-DOS/VGA)

Übersichtlichkeit wird großgeschrieben (MS-DOS/VGA)

meln in die Zauberbücher kritzeln, Verwundete heilen und ausgiebig schlafen. Zusätzlich kann hier der aktuelle Spielstand gespeichert werden.

Ist ein Kampf erfolgreich überstanden, gibt es Erfahrungspunkte, und meistens bleiben ein paar Gegenstände übrig. Haben Ihre Figuren ausreichend Erfahrungspunkte beisammen, werden sie befördert. Durch die Beförderung stecken die Charaktere später mehr Schläge ein.

MICHAEL HENGST



Tips & Tricks

— Auf der beiliegenden Diskette befindet sich ein Schummelspielstand für Eye of the Beholder. Die Charaktere darauf haben die maximale Beförderungsstufe schon erreicht (auch wenn sie erst am Eingang zum Dungeon stehen).

— Insgesamt können im Verlauf des Spiels neun NPCs gefunden werden. Hier eine NPC-Liste mit Beschreibungen der jeweiligen Charaktere. Wer keinen Wert auf einen Neuzugang in der Party legt, findet zumindest bei den Überresten der armen Hilfsabenteurer wertvolle Gegenstände, die Eurer Party von Nutzen sind — also keinen falschen Scham, betätigt Euch als digitaler Leichenfledderer.

Rasse:	Klasse:	Erfahrung:	Fundort:	Zustand:
Halbling	Dieb	Level 5	1. Etage	tot
Mensch	Krieger	Level 4	3. Etage	tot
Zwerg	Krieger	Level 5	4. Etage	verletzt
Zwerg	Krieger	Level 3	5. Etage	gesund
Halbelf	Priester	Level 6	7. Etage	tot
Mensch	Krieger	Level 7	9. Etage	tot
Zwerg	Krieger	Level 5	10. Etage	verletzt
Elf	Ranger	Level 6	10. Etage	tot
Halbelf	Magier	Level 7	11. Etage	tot

I • N • F • O

Titel:	**Eye of the Beholder**
Hersteller/Anbieter:	SSI/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Karten für die ersten drei Dungeon-Levels liegen bei
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Microsoft Flight Simulator

Flugstunden sind für viele nahezu unbezahlbar (insbesondere dann, wenn man sein ganzes Geld für Computerspiele ausgibt). Mit dem "Flight Simulator 4.0" hebt wenigstens Ihr PC ab.

Ein Blick durchs Cockpit-Fenster

Basteln Sie ein neues Flugzeug mit dem "Aircraft and Scenery Designer"

Kaum zu glauben: Das erfolgreichste Spiel aller Zeiten für MS-DOS-kompatible Computer ist auch eines der kompliziertesten Programme, die es für PCs gibt. "Flight Simulator 4.0" kann für sich in Anspruch nehmen, eine äußerst realistische Simulation von Sportflugzeugen zu sein — derart naturgetreu, daß er in USA inzwischen zum Instrumenten-Training von Piloten eingesetzt wird.

Der "Flight-4", wie er unter Fans kurz genannt wird, kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Als "Flight Simulator" erschien er das erste Mal 1979 auf einem Apple-Computer. Die schwarzweiße Liniengrafik, die heute höchstens zu Tränen rühren kann, hatte damals zu offenen Mündern und staunenden Kunden geführt. Die zweite Generation, "Flight Simulator II", war dann schon in Farbe und hatte ein realistisches Instrumentenbrett. Das Programm gab es von der Firma Sublogic für den C 64, Apple und Atari-XL-Computer. Die IBM-Version entstand 1982 in Zusammenarbeit mit Microsoft, die gerade an dem Betriebssystem des PCs bastelten und von IBM den Auftrag bekamen, ein Programm auf die Beine zu stellen, das die "überragende" Geschwindigkeit (4,7 MHz) und die "tolle" Grafik (CGA) des neuen Computers demonstrieren sollte. Diese Version war übrigens derart seltsam programmiert, daß sie lange Zeit nur auf Original-IBM-Computern funktionierte und sich als Kompatibilitäts-Härtetest für die Nachbauten (Clones) anderer Hersteller etablierte.

Mit dem Erscheinen der 16-Bit-Computer Atari ST und Amiga kam dort eine völlig überarbeitete Version des "Flight II" auf den Markt. Die Verbesserungen wurden dann auf den PC übertragen und sogar noch erweitert, was zu "Flight Simulator 3.0" führte, der 1987 ebenfalls bei Microsoft erschien.

Seit 1989 gibt es die Version "4.0", die wiederum stark erweitert und auch an die neuesten Rechner angepaßt wurde. Hochauflösende VGA-Grafik und spezielle Unterstützung schneller 386-Computer sind für den Flight-4 keine Fremdworte mehr. Allerdings muß man schon einen schnellen PC haben, um diese Version genießen zu können; unter einem flotten AT sollte man sich nicht an das Programm setzen. Ein 386er gehört zur Standardausrüstung der vielen Fans, die das Programm "ernsthaft" betreiben und jede Woche ein paar Rundflüge machen.

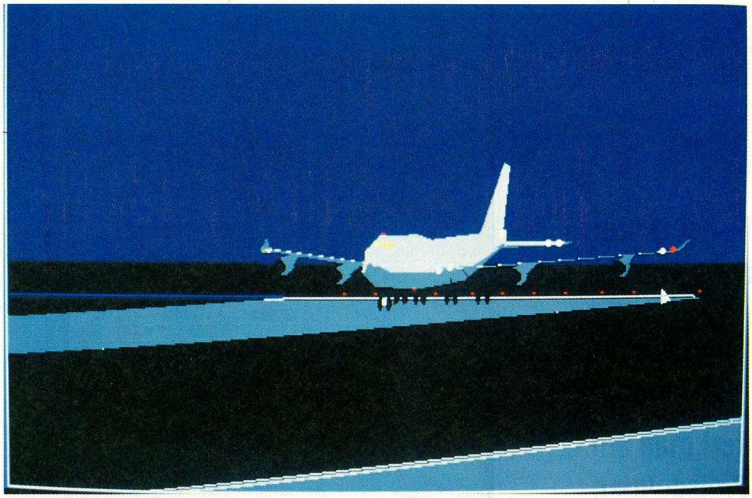
Der Programmierer ist über all die Jahre derselbe geblieben: Bruce Artwick entwickelte die erste Version und ist auch heute noch Leiter des Teams, das immer weiter am Flight Simulator feilt. Inzwischen ist Bruce bei Sublogic ausgestiegen und arbeitet gerüchteweise mit seinen Leuten bei Microsoft an einer Version 5.0, die noch dieses Jahr erscheinen könnte.

Es ist völlig unmöglich, im Rahmen eines solchen Artikels die Bedienung des Flight-4 zu erläutern. Das hervorragende Handbuch ist alleine schon zweihundert Seiten dick. Außerdem gibt es eine Reihe von weiteren, im Fachhandel erhältlichen Büchern, die sich nur mit diesem Programm befassen und noch detaillierter auf die einzelnen Funktionen eingehen. Im folgenden wollen wir Ihnen nur ansatzweise beschreiben, was es alles in diesem Programm gibt; sozusagen um Ihnen den Mund wäßrig zu machen.

Im Flight-4 wird eine komplette Cessna Skylane RG II simuliert. Nicht nur das Flugverhalten stimmt, auch die Instrumentierung entspricht weitestgehend dem Original. Dadurch bedingt fliegt und landet es sich bei diesem Programm wesentlich schwerer als bei manchen anderen, eher actionorientierten Flugsimulationen.

Über hundert Flughäfen aus fünf Großräumen der USA stehen Ihnen als Start- und Landeplätze zur Verfügung. In der deutschen Version können Sie auch an vielen Flughäfen in Westeuropa abheben, wobei die USA-Szenerie aber liebevoller und detailreicher gestaltet ist. Neue Fluggelände kann man bei Sublogic nachkaufen; inzwischen ist fast ein Dutzend der "Scenery-Disks" erschienen, die von Japan bis Hawaii große Teile unseres Globus abdecken.

Damit Sie nicht nur einfach herumfliegen, was für manche Kunden sicherlich auf Dauer etwas langweilig wäre, haben die Entwickler eine Reihe von Spezialmodi eingebaut, mit denen man sich die Zeit vertreiben kann. Im "Formation Flight" müssen Sie einem anführenden Flugzeug möglichst genau folgen. Beim "Crop Dusting" müssen Sie mit einem Flugzeug ein Feld mit Ungeziefermittel besprühen (so wie in der berühmten Szene im Hitchcock-Film "Der unsichtbare Dritte"). Und "World War I Ace" ist eine kleine Luftkampfsimulation, bei der Sie ein bißchen ballern dürfen. Sie können auch zwei Computer mit



Sie können die Flugmanöver Ihrer Maschine auch von außen betrachten

einem Nullmodemkabel verbinden, um mit zwei Flugzeugen durch die Gegend zu fliegen.

Für weitere Abwechslung ist durch zwei zusätzliche Flugzeugtypen gesorgt. Ein Lear-Jet gibt Ihnen die Möglichkeit, die langsame Propellermaschine gegen das schnelle Fluggefühl eines Jets einzutauschen. Und mit einem Segelflugzeug können Sie erproben, wie weit Sie ohne künstlichen Antrieb kommen.

Die Simulation beschränkt sich nicht nur auf das Flugzeug; auch die Umgebung will entsprechend dargestellt werden. Flight-4 benutzt dazu 3-D-Vektorgrafik, die im Vergleich zu anderen Programmen etwas langsam ist; ein schneller Computer ist also sehr sinnvoll. Die Qualität der Grafik reicht dabei von ganz nett bis sehr gut — gerade ein Anflug auf einen nächtlichen Flughafen mit voller, animierter Landebahnbefeuerung sieht mit einer VGA-Karte äußerst stark aus.

Flight-4 berücksichtigt die Tageszeiten mit entsprechenden Lichtverhältnissen und simuliert auch gleich das Wetter mit. Sie können sich von den Wetterbedingungen überraschen lassen oder aber genau festlegen, wie gut oder schlecht es Petrus mit ihnen meint.

Wer seine Flugkünste verbessern will, findet in den zahlreichen Analysefunktionen des Programms eine große Hilfe. Wer sich nur mal in der Welt umsehen will, ohne wirklich zu fliegen, kann den "Slew"-Modus benutzen. Die Simulation wird dann außer Kraft gesetzt, das Flugzeug (oder besser die Kamera) kann dann direkt an praktisch jeden Punkt dieser Welt bewegt werden.

Wenn Sie Geschmack am Computerfliegen gefunden haben, gibt es nahezu grenzenlose Möglichkeiten, noch mehr Geld dafür auszugeben. Die schon erwähnten Scenery-Disks, die Landschaftsdaten aus aller Welt enthalten, sind ein besonders gutes Beispiel dafür. Die Empfehlung der Redaktion ist das "Hawaiian Odyssee Scenery Adventure", welches bei vielen Händlern auch einfach als die "Hawaii-Diskette" bekannt ist. Das Inselreich Hawaii ist recht detailliert nachgebildet; zusätzlich ist noch ein kleines "Spiel" enthalten, bei dem Sie von einem Startplatz aus mit optischen Hinweisen auf die Suche nach einem Schatz gehen. Außerdem ist in einem Vulkan ein "Tor zu einer anderen Welt" versteckt. Dort gibt es dann so spaßige Landschaften wie eine überdimensionale Küche, in der das Flugzeug nur noch Fliegengröße hat.

Immer noch nicht genug? Der "Aircraft and Scenery Designer" ist ein Extraprogramm, mit dem Sie eigene Flugzeuge und Landschaften zusammenstellen können. Vier neue Flugzeuge, darunter eine Boeing-747 Jumbo Jet, werden mitgeliefert. Dieses Zusatzprogramm, insbesondere der Landschaftseditor, ist ein ganz schön schweres Kaliber und wirklich nicht für jedermann geeignet; echte Flight-4-Fans müssen das aber einfach in ihrer Sammlung haben.

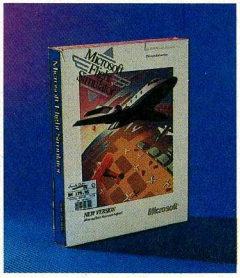
Flight-4 ist kein "Spiel" und so mancher, der das Programm gekauft hat, stellt es nach ein paar Stunden ins Regal und vergißt es wieder. Viele werden jedoch vom Flugvirus gepackt und können dann nicht mehr vom Programm lassen. *BORIS SCHNEIDER*

I • N • F • O

Titel:	**Flight Simulator 4.0**
Hersteller/Anbieter:	Microsoft
Zirka-Preis:	150 Mark
Schwierigkeitsgrad:	schwer
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 512 KByte RAM
Empfohlen:	386er (25 MHz), VGA, Festplatte und Joystick
Grafikkarten	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	mehrere Landkarten
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

Tips & Tricks

Mit spielerischen Strategien zum Flight-4 sind schon ganze Bücher gefüllt worden. Wir wollen uns aus Platzgründen auf einen technischen Hinweis beschränken: Hat Ihr PC nicht genügend Rechen-Power und ruckt die Grafik träge vor sich, sollten Sie unter EGA und VGA auf die hohe Auflösung (640 x 350 Bildpunkte) verzichten. Beim Grafikmodus "G" mit 320 x 200 Bildpunkten sieht das Programm auch nicht viel schlechter aus, wird aber ein ganzes Stück schneller. Einen weiteren Geschwindigkeitsgewinn erzielt man, wenn man freiwillig mit CGA-Grafik vorliebnimmt, die allerdings ziemlich bescheiden aussieht.



GREAT COURTS

Rache für Steffi: Bei dieser Tennissimulation können Sie den Profis zeigen, wie man gekonnt sein Racket schwingt. Im Einzel oder Doppel schmettert man auf der Hatz nach Preisgeldern durch ein Turnierjahr.

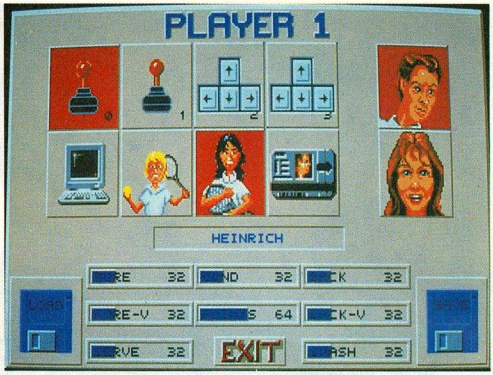
Plopp, das war sein letztes Wort: Arglistig setzte der Stopball kurz hinter dem Netz auf; der Schnellspurt des verdutzten Tennisspielers kam zu spät. Spiel, Satz, Sieg für den Gegner; eine fünfstellige Preisgeldsumme ward im wahrsten Sinne des Wortes in den Sand gesetzt. Sollten Ihnen bei "Great Courts 2" derartige kleine sportliche Mißgeschicke passieren, dann brauchen Sie nicht zürnend in den Schläger zu beißen. Den benötigt man nicht, um bei den berühmtesten Turnieren der Welt mitzuspielen. Ihr guter alter PC tut's auch; ein Joystick zur optimalen Steuerung kann nicht schaden.

Bei diesem Programm dreht sich alles um Schläger, Netz und den kleinen gelben Filzball, der hingebungsvoll über den Platz gedroschen wird. Gespielt wird auf Gras, Kunststoff oder Sand; wahlweise im Einzel oder Doppel und im Turniermodus sogar bei "echten" Turnieren, deren Preisgeld-Pools denen der Vorbilder aus dem Tennis-Profibetrieb entsprechen.

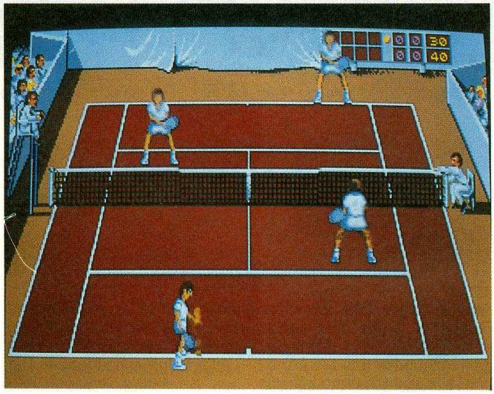
Die Steuerung ist relativ unkompliziert und schnell zu erlernen. Mit Joystick oder Tastatur bewegen Sie Ihre Spielfigur über den Platz. Um den Ball zu treffen, muß der Feuerknopf gedrückt und wieder losgelassen werden. Entscheidend ist der Moment des Loslassens; erst dann wird auch zugeschlagen. Der Clou an der Sache: Je länger der Knopf gedrückt war, desto härter wird der Schlag. Wenn Sie aus der Bedrängnis heraus gerade noch den Ball erwischen können, werden Sie für solche Knopfdruck-Manöver keine Zeit haben. Wenn es Ihnen aber gelingt, den Gegner unter Druck zu setzen, haben Sie in der Regel genug Zeit, um Kraft für einen wahren Killerschlag zu sammeln. Diese spielerische Besonderheit ist durchaus realistisch: Je mehr Zeit man beim richtigen Tennis für einen Schlag hat, desto wuchtiger kann man ihn plazieren.

Die Schlagrichtung hängt davon ab, wohin Sie den Joystick drücken, wenn der Ball getroffen wird. Je länger er in eine bestimmte Richtung gedrückt wird, desto mehr wird der Ball cross gespielt. In Verbindung mit einem besonders kraftvollen Schlag lassen sich so fulminante Bälle abfeuern, die aber auch ins Aus gehen können: Übermut tut selten gut. Indem man den Joystick beim Schlagen nach oben bzw. nach unten zieht, können Sie außerdem einen kurzen Stopball und einen hohen Lob erzielen.

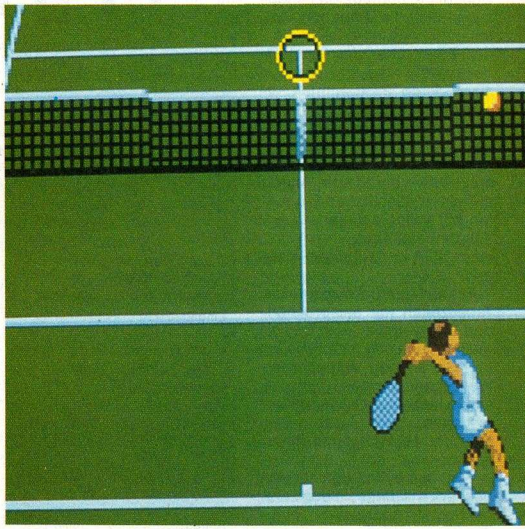
Zum Üben empfiehlt sich eine Runde Training mit der Ballmaschine. Die Länge und Höhe der entgegengespuckten Bälle können Sie verändern. Mit einem leicht zu bedienenden Editor läßt sich das Programm der Ballmaschine einstellen. Speziell für Anfänger



Im Charaktermodus hängt die Stärke von mehreren Werten ab

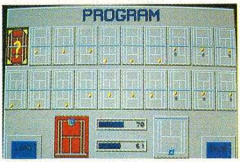


Die rassigsten Ballwechsel erleben Sie im Doppel



Knackiger Aufschlag: Reicht es zum Sieg auf dem satten Grün von Wimbled

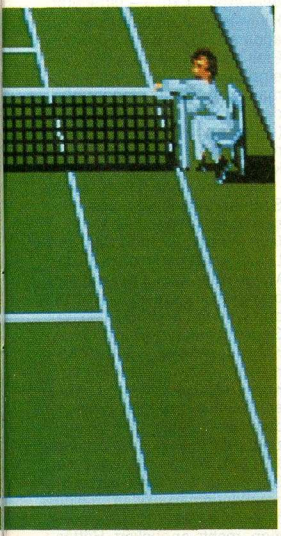
Der Tennisprofi grübelt über seinem Turnierkalender



Erst wird die Maschine programmiert...

...dann haut sie Ihnen die Bälle um die Ohren

Beim Davis-Cup geht's um Ruhm und Ehre



ist außerdem der "Junior-Modus" gedacht. Sie können hier Trainingsspiele absolvieren, bei denen die Laufarbeit für Ihre Spielfigur vom Computer übernommen wird. Sie können sich ganz auf das Schlag-Timing beim Feuerknopfdrükken konzentrieren.

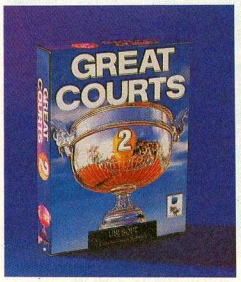
Bei den Übungsmatches darf man auch im Doppel antreten. Bis zu vier menschliche Spieler (zwei an den Joysticks, zwei an der Tastatur) können mitmachen. Als besondere Finesse gibt's sogar den "Dreier": Ein Spieler gegen zwei Spieler, die ultimative Herausforderung für alle, die glauben, unschlagbar zu sein.

Für Experten sind die Feinheiten des "Character-Modus" von Interesse. Ihre Spielfigur hat hier bestimmte, am Anfang noch recht niedrige Werte in Kategorien wie Vorhand, Rückhand etc. Mit jedem Spiel verbessern sich diese Werte allmählich: Je mehr Übung Ihre Spielfigur hat, desto schnellere Schläge kann sie ausführen.

Zu Beginn eines Turnierjahres blättern Sie im Grand-Prix-Kalender. Mehrere Turniere finden zum gleichen Zeitpunkt statt; außerdem unterscheiden sich die Wettkämpfe durch die Größe des Teilnehmerfelds und die Preisgelder voneinander. Bei Grand-Slam-Turnieren wie dem French Open warten zwar die saftigsten Prämien, aber hier werden Sie schneller auf starke Computergegner treffen als bei verhältnismäßig kleinen Turnieren.

Das Genre der Tennissimulationen ist auf PCs zuletzt ziemlich vernachlässigt worden. Great Courts 2 hat keine Mühe, sich angesichts der betagten Konkurrenz locker an die Spitze der Programmrangliste zu spielen. Die flotte Steuerung und die zahlreichen Optionen sorgen dafür, daß sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene ihren Spaß an dem Spiel haben.

HEINRICH LENHARDT



Tips & Tricks

Die folgenden Tips zu Great Courts 2 stammen von keinem geringeren als Lothar "Bumm-Bumm" Schmitt, dem Erfinder dieses Sportspiels.

Allgemeines:

Versuchen Sie, den Gegner in Bedrängnis zu bringen, indem Sie den Aufschlag möglichst nah an einer der Begrenzungslinien plazieren. Je nach der Qualität des Aufschlags müssen Sie dann blitzschnell entscheiden, ob Sie direkt ans Netz vorrücken oder an der Grundlinie verharren. Falls Sie sich fürs Vorrücken entscheiden, sollten Sie den Volley möglichst spät schlagen, um den Ball risikolos zu plazieren.

Nur wenn Sie exzellent returnieren, wird es Ihnen gelingen, dem Gegner seinen Aufschlag abzunehmen. Sobald Sie erkennen können, daß Ihr Return so gut war, daß der Gegner nur noch mit Mühe an den Ball kommt, sollten Sie sofort ans Netz gehen.

Bleiben Sie dabei aber in der Mitte zwischen T-Linie und Netz stehen, damit Ihr Gegner keinen Überraschungsschlag landen kann.

Für Anfänger:

— Spielen Sie Ihre ersten Matches im Junior-Modus.
— Als Platzart wählen Sie Sand (langsamster Bodenbelag).
— Reduzieren Sie den Wert "Condition" in den Spielereinstellungen des Computergegners auf etwa 50 Punkte.
— Spielen Sie nicht ungeduldig oder risikoreich. Auch ein schwacher Computergegner nutzt jeden Ihrer Stellungsfehler aus.
— Spielen Sie keine Lobs. Versuchen Sie statt dessen, den Gegner zu passieren.
— Im Turnierjahr nur kleine Turniere auswählen, um leichtere Gegner vorgesetzt zu bekommen.

Für Fortgeschrittene:

— Wählen Sie als Modus "Normal" in den Spielereinstellungen.
— Als Platzart wählen Sie Gras (schnellerer Bodenbelag).
— Alle Ability-Punkte des Computers sollten Sie in den Spielereinstellungen auf den Durchschnittswert 64 setzen.
— Versuchen Sie Ihren Gegner von Anfang an unter Druck zu setzen. Spielen Sie Serve and Volley, bereiten Sie aber das Vorrücken ans Netz gut vor.
— Im Turnierjahr mittlere Turniere auswählen.

Für Profis:

— Wählen Sie den Charaktermodus, und setzen Sie Ihre Talentpunkte bedacht ein.
— Spielen Sie vornehmlich auf dem Hartplatz (schnellster Bodenbelag).
— Erhöhen Sie alle Werte des Computergegners; vor allem die Punkte bei Condition.
— Wählen Sie alle großen Turniere, und versuchen Sie, den Grand Slam zu gewinnen.

I • N • F • O

Titel:	**Great Courts 2**
Hersteller/Anbieter:	Blue Byte/Rushware
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (12 MHz), 640 KByte RAM, VGA, Festplatte und Joystick
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	nein
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Hongkong, Katmandu und Istanbul sind nur einige der exotischen Reiseziele, die Sie auf dieser abenteuerlichen Jagd rund um den Globus anlaufen. Auf Ihrer Festplatte entfaltet sich ein Abenteuerfilm zum Mitspielen.

Jake Masters, der sich gerne "Lucky" nennen läßt, hat das Glück verlassen: Gerade hat sich sein Hausboot in einer ohrenbetäubenden Detonation in Luft aufgelöst. Für einen Mann mit etlichen tausend Dollar Schulden und einer maroden Frachtfluglinie nicht gerade rosige Aussichten — erst recht nicht, wenn er in China festhängt, dem Ende der 30er Jahre eine Revolution bevorsteht.

Da taucht E.A. Lomax auf der Bildfläche auf, Luckys größter Gläubiger. Er bietet Lucky nicht gerade eine Menge, aber immerhin genug Geld für eine "kleine" Mission. E.A.'s Tochter, Kate Lomax, ist vom Schurken Li Deng entführt worden — und das nicht, weil sie so eine gute Krankenschwester ist, die sich für die Armen des Landes einsetzt. Nein, die gute Kate ist wegen ihrer fulminanten weiblichen Reize Li Dengs Harem zugeführt worden. So wenig E.A. die barmherzigen Wesenszüge seiner Tochter auch gefallen, will er sie doch trotzdem unversehrt wiederhaben.

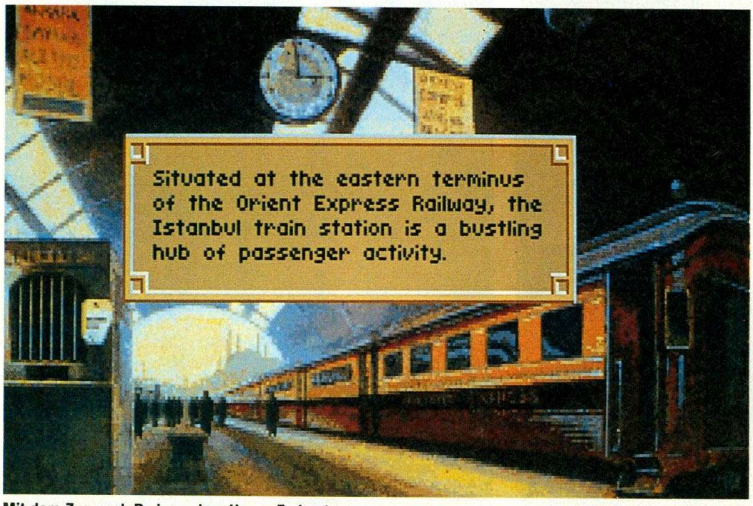
Lucky ist zwar ein echter Haudegen, aber auf Anraten von E.A. schaut er sich nach Chi X um, dem einzigen japanischen Ninja, der seinen Erstwohnsitz in China hat. Der hat wenig Lust und außerdem Angst vor Flugzeugen, läßt sich aber durch Jake überreden, ins Herz von China zu reisen, um Kate aus den Klauen der Entführer zu befreien. Natürlich geht die Rettungsaktion nicht ohne Probleme vonstatten und artet schließlich in eine Verfolgungsjagd um den halben Erdball aus, die den Spieler an viele exotische Schauplätze führt.

In diesem Sinne ist der Name "Heart of China" für dieses Spiel eine echte Untertreibung, denn nur gut ein Drittel des Adventures spielt in China. Dieses Adventure hebt sich von vielen anderen Vertretern des Genres ab, weil es hier nicht um Fantasy- oder Science-fiction-Welten geht, sondern um durchaus realistische Schauplätze aus der jüngeren Vergangenheit.

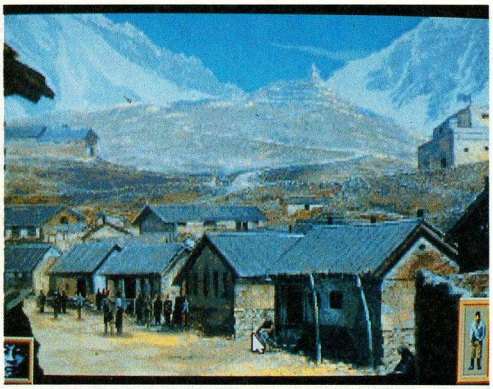
Die Handlung läßt kein abgegriffenes Abenteuerfilm-Klischee aus und bietet auch ohne Roboter und Monster ein reiches Spektrum an Schurken, Helden und Nebenfiguren. Auch die Grafik erinnert an einen Film, denn für dieses Spiel wurden Hunderte von Szenen mit echten Schauspielern aufgebaut, fotografiert und digitalisiert. Die Hintergründe wurden von Künstlern gemalt und dann ebenfalls digitalisiert. In der Kombination ergibt sich eine Grafik, die in dieser Form auf PCs noch nicht zu sehen war. Daß man dafür eine 256-Farben-VGA-Karte braucht, ist selbstverständlich. Es gibt zwar auch eine 16-Farben-Version des Spiels für EGA-Karten, die separat im Handel ist, aber diese abgespeckte Umsetzung macht nur den halben Spaß.

Heart of China gehört zu den am einfachsten zu bedienenden Spielen: Sie klicken mit der Maus einfach auf Gegenstände und Sätze. Es gibt nicht mal Befehle oder Icons, wie beispielsweise bei den Adventures von Sierra oder Lucasfilm. Mit Maus, Tastatur oder Joystick bewegen Sie einen Pfeil über den Bildschirm, der immer auf die Umgebung zeigt, die Lucky gerade sieht. Wenn der Pfeil seine Form ändert, bedeutet das: Hier ist was Besonderes. Manchmal ändert er sich in eine Schriftrolle mit dem Wort "Exit" — ein klarer Hinweis, daß es hier in einen anderen Raum geht. Wird der Pfeil kleiner und zeigt dabei in eine andere Richtung, kann man den Gegenstand unter dem Pfeil mit einem Mausklick (linker Knopf) aufheben. Der rechte Knopf ist der Anschauknopf.

Natürlich kann Lucky auch Sachen mitnehmen. Zu diesem Zweck legen Sie sie einfach auf dem kleinen Bild von Lucky rechts unten ab; also die Maus über den Gegenstand bewegen, linken Knopf drücken und gedrückt lassen, Gegenstand zum Bild ziehen, Knopf wieder loslassen. Klicken Sie mit den linken Knopf auf das Bild von Lucky, erscheint ein großes Fenster, das alle Gegenstände aufzeigt, die Lucky gerade bei sich hat. Wenn Sie jetzt einen Gegenstand anschauen oder herausnehmen wollen, gelten dieselben Regeln: Links nehmen, rechts angucken. Hätten Sie hingegen mit dem rechten



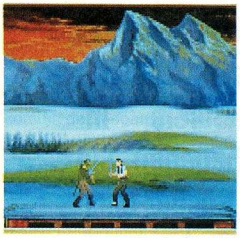
Mit dem Zug nach Paris — dem Happy-End entgegen...



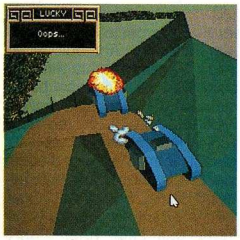
Kathmandu ist eines von Luckys zahlreichen Zielen

Die mitgeführten Gegenstände werden säuberlich geordnet angezeigt

Lieber Hund, braver Hund...



Schlägerei auf dem Waggon



In einer 3-D-Sequenz steuern Sie einen Panzer

Tips & Tricks

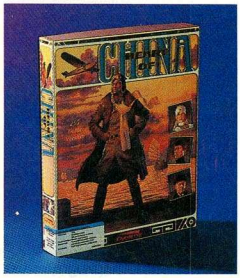
— Machen Sie sich keine Sorgen um das Geld; gegen Ende des Spiels wird dieser Aspekt unwichtig. Es spielt keine Rolle, ob Sie einen oder zwei Tage länger brauchen.

— Um Chi zu bekommen, müssen Sie ihm beweisen, daß nicht nur Vögel fliegen können, sondern auch von Menschen geschaffene Objekte.

— Der falsche Paß ist eine echte Niete.

— Um ins Schloß zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten. Die einfache führt durch den geheimen Eingang von der Karte. Wichtig: Nur auf den Geheimeingang klicken reicht nicht. Sie brauchen die Brechstange aus dem Flugzeug.

— In der Küche gibt es zwei Ausgänge, einer ist ganz rechts am Bildrand; da läßt der brave Hund Sie durch.



Knopf auf das kleine Bild von Lucky geklickt, wäre neben dem Fenster mit den Gegenständen auch ein größeres Bild unseres Helden erschienen. Wenn Sie dann Gegenstände auf der Darstellung von Lucky ablegen, bedeutet das: Benutze dies! Legen Sie beispielsweise den Revolver auf sein Konterfei, wird er ab sofort mit geladener Waffe durch die Welt gehen.

Unter der Liste der Gegenstände gibt es drei Befehle: "Exit" führt zurück zum Spiel, "Drop" läßt Sie einen Gegenstand ablegen und "Give to" gibt einen Gegenstand an Kate oder Chi weiter, sofern diese schon in Ihrer Reisegesellschaft vertreten sind.

Manche Gegenstände lassen sich auch kombinieren, indem man sie aufeinanderlegt.

Ganz andere Steuerung erwartet Sie in zwei Actionszenen, die das Adventure auflockern. Zum einen darf man einen Panzer in einer 3-D-Sequenz steuern, zum anderen gibt es eine Prügelei auf dem Dach eines fahrenden Zugs. Wer von so was lieber die Finger läßt, darf diese Sequenzen ungestraft überspringen; nach fünf Fehlversuchen fragt das Programm nochmal nach, ob man weiter probieren will oder lieber den Rest des Spiels sehen möchte.

Heart of China ist nicht allzu schwer, denn im Notfall kann man alles ausprobieren; die einfache Bedienung schränkt die Möglichkeiten des Spielers sehr ein. Außerdem gibt es ein paar Fallen im Spiel. An einigen Stellen gibt es jedoch Puzzles, die man nur durch Raten rausbekommen kann.

Die schöne Grafik und die voluminöse Musik machen Heart of China zu einem Spiel, das man auch mal Leuten vorführt, die mit Computern nichts am Hut haben — vielleicht "bekehren" Sie jemanden zu einem neuen Hobby.

BORIS SCHNEIDER

I • N • F • O

Titel:	**Heart of China**
Hersteller/Anbieter:	Dynamix/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einfach
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 512 KByte und Festplatte
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja (spezielle EGA-Version)
VGA:	ja (spezielle VGA-Version)
Soundkarten:	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte:	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	"Reiseführer" mit versteckten Tips
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (viel)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

Indiana Jones and the Last Crusade

Was Harrison Ford kann, können Sie schon lange: In der Rolle des legendären Leinwandabenteurers Indiana Jones begeben Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral.

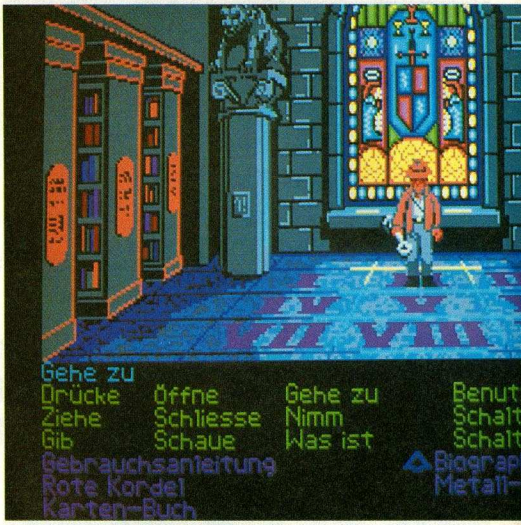
Wenn Hollywood ruft, werden die Spielehersteller schwach. Der schmückende Name eines Zelluloid-Bestsellers gilt als bewährtes Mittel, um die Verkaufszahlen eines Programms hinaufzuschrauben. Das Prädikat "Spiel zum Film" birgt zwar einen gehörigen Promi-Bonus mit sich, doch die Qualität der Software muß deswegen nicht zwangsläufig hoch sein. Beim hastigen Zusammenprogrammieren, um eiligst im Kielwasser eines Leinwandrenners die Hitlisten hinaufzuklettern, hat die Softwareindustrie schon so manchen kapitalen Flop hervorgebracht. So vermurkste Titus die Adaption des Leinwanddetektivs "Dick Tracy", und Activision setzte die Umsetzung des rasanten Bruce-Willis-Thrillers "Stirb langsam" in den Sand.

Die erfreulichste Kinohit-Umsetzung der letzten Jahre stammt aus dem Hause Lucasfilm, wo nicht nur filmische Epen wie "Krieg der Sterne" entstehen. Mit Lucasfilm Games besitzt der Konzern eine tüchtige Softwareabteilung, deren Abenteuerspiele laufen wie geschmiert. Was lag also näher, als Ende 1989 die Umsetzung des Filmknüllers "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" selber in Angriff zu nehmen?

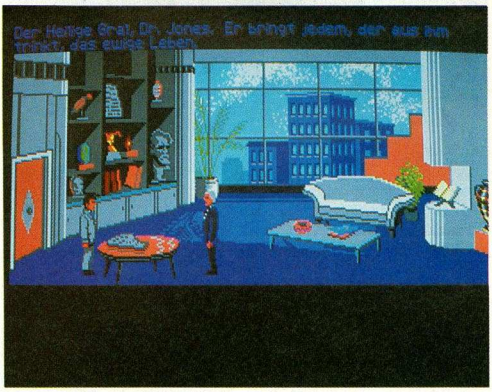
Wer den Streifen verpaßt hat, sei in die Rahmenhandlung eingeweiht: Amerika in den 30er Jahren. Professor Jones (Spitzname "Indiana"; im Film dargestellt von Harrison Ford) lehrt Archäologie an einer Universität. Als ihm der schwerreiche Donovan bittet, sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral zu machen, winkt Indy dankend ab: Er glaubt nicht so recht an die Existenz dieses sagenumwobenen Relikts. Seine Motivation wächst aber gewaltig, als er erfährt, daß sein Vater Henry Jones (alias Sean Connery) auf der Suche nach dem Gral spurlos verschwunden ist. Wahrscheinlich haben ihn skrupellose Nazischergen gefangengenommen, die ebenfalls hinter dem Gral her sind. Ergrimmt ob eines solchen Schicksalsschlages willigt Indiana Jones schließlich ein, Papa nebst Gral zu suchen.

Die ersten Stationen in diesem Abenteuerspiel sind die Universität sowie die Wohnung von Henry Jones. Mit dem Flugzeug geht es dann nach Venedig, wo in den Katakomben ein wichtiger Hinweis auf den Fundort des Grals verborgen liegt. Papa Jones will ganz nebenbei aus einem gut bewachten Schloß befreit werden. Lösen Sie auch die Rätsel in diesem Abschnitt, gelingt die Flucht per Flugzeug oder Zeppelin. Beim dramatischen Finale muß Indy schließlich drei Prüfungen bestehen.

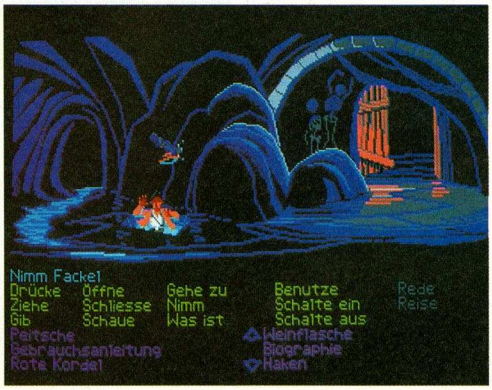
Meistens steuern Sie Indiana Jones (im Spielverlauf ergibt sich außerdem die Möglichkeit, zwischendurch auf Vater Henry umzuschalten). Um den Helden des Geschehens



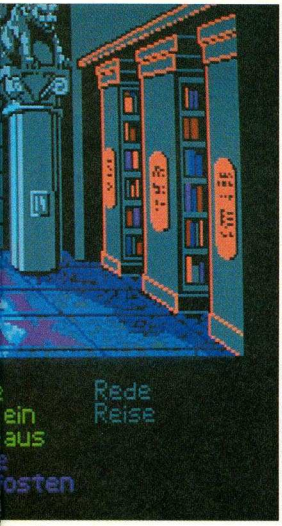
Durch eine Bodenplatte in der venezianischen Bibliothek gelangt man in die



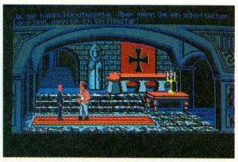
Der zwielichtige Donovan ist hinter dem Gral her



Indy hat eine Falltür entdeckt: Mit Karacho geht's eine Etage tiefer.



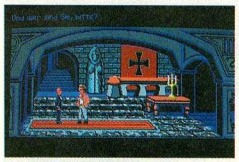
akomben



Unsere rhetorische Ausführung war anscheinend nicht die Allerglaubwürdigste

über den Bildschirm zu bewegen, steuern Sie einfach einen Cursor auf die gewünschte Stelle und drücken die linke Maustaste. Um kompliziertere Aktionen auszuführen, bedienen Sie sich der Verbleiste im unteren Bildschirmdrittel. Um sich z.B. eine Flasche anzusehen, klicken Sie erst auf das Verb "Schaue" und dann auf das Bild der Flasche. Sie können nicht nur sichtbare Gegenstände benutzen, sondern auch Dinge einsetzen, die Ihre Spielfigur mit sich führt. Diese

In den Katakomben entdeckt Indy den Sarg des Gralsritters



Bei Dialogen mit anderen Spielfiguren...

...haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antworten

Gegenstände werden ganz unten im sogenannten Inventar aufgelistet. Mit diesem vergleichsweise unkomplizierten System lassen sich auch komplexe Kommandos zusammenbasteln. Die gute Benutzerführung und die saubere Übersetzung von Spiel und Dokumentation ins Deutsche machen das Programm auch für Einsteiger interessant.

Die Story ist abwechslungsreich und humorvoll; die Spielmotivation, nicht zuletzt wegen der schön animierten Grafik, hoch. Ein echter Abenteuerklassiker, dessen spielerische Qualitäten auch über ein Jahr nach der Erstveröffentlichung noch überzeugen.

HEINRICH LENHARDT

Tips & Tricks

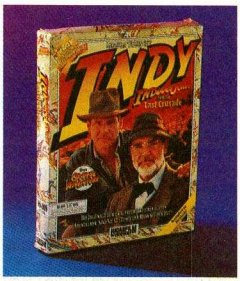
Hier eine Reihe von kleinen Hinweisen zu besonders knifflig en Stellen. Als zusätzliche Hilfestellung für Einsteiger empfiehlt sich der Spielstand, den Sie auf der Diskette dieser Ausgabe finden (das Spiel wird hier in den Katakomben fortgesetzt; Sie besitzen alle Gegenstände, die man zu diesem Zeitpunkt haben kann).

Henrys Haus: Zieht man am schiefen Regal, kippt es polternd zu Boden und offenbart einen Klumpen Klebeband (ganz genau hinsehen!). Man werfe ihn in das Glas mit der Lösungsflüssigkeit in Indys Arbeitszimmer. Zum Vorschein kommt der begehrte Schlüssel, mit dem Sie in Henrys Haus die Truhe öffnen können (man findet sie neben der Eingangstür: erst die Pflanze herunternehmen, dann die Tischdecke wegziehen).

Venedig: Hinter welcher Bodenplatte liegt der Zugang zu den Katakomben? Werfen Sie zunächst mit "Schaue Grals-Tagebuch" einen Blick in die Unterlagen von Henry Jones. Sie müssen den Raum finden, in dem das gleiche Fenster zu sehen ist, das Ihnen beim Blick ins Tagebuch gezeigt wird. Der merkwürdige Satz, den man außerdem zu lesen bekommt, ist der Schlüssel zur richtigen Bodenplatte. Sagt das Tagebuch z.B. "Die Erste von links", öffnen Sie die Platte mit der Ziffer, welche als erste auf der linken Säule zu lesen ist.

Katakomben: Übersehen Sie den Haken nicht, der am Skelettarm eines toten Piraten hängt. In den Räumen mit den Totenschädeln und den drei Drehtüren sollten Sie sich jeweils mit "Schaue Grals-Tagebuch" Hinweise geben lassen. Um jeweils weiterzukommen, muß eine bestimmte Bildkombination hingedreht bzw. die Totenkopfsammlung in einer speziellen Reihenfolge berührt werden.

Schloß: Durch geschicktes Antworten und Verkleiden ist es möglich, allen Boxkämpfen aus dem Weg zu gehen. Das Alarmsystem läßt sich lahmlegen, indem man Bier in die Schlitze schüttet. Die zackige Wache in diesem Raum können Sie mit der Biografie beruhigen. Den bulligen Wächter kann man durch wiederholte Alkoholzufuhr schwächen.



I • N • F • O

Titel:	**Indiana Jones and the Last Crusade**
Hersteller/Anbieter:	Lucasfilm Games/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), EGA, Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	"Grals-Tagebuch" mit versteckten Hinweisen
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

JETFIGHTER II

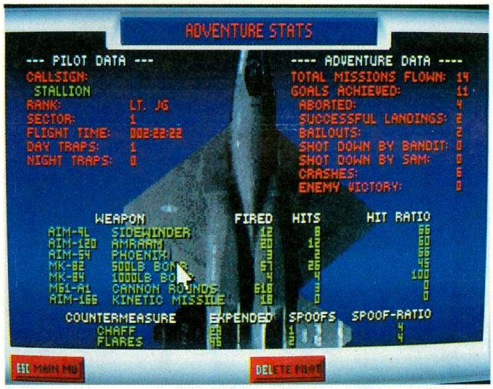
Mit flammendem Nachbrenner über die Hochhäuser San Franciscos zu brettern, erlebt man nicht alle Tage. Die schneidige Simulation "Jet Fighter II" bietet ein grafisch detailliertes Szenario, in dem über 100 actionreiche Missionen auf Sie warten.

Wer vorzeitig den Flieger verlassen muß, baumelt am Fallschirm zu Boden (

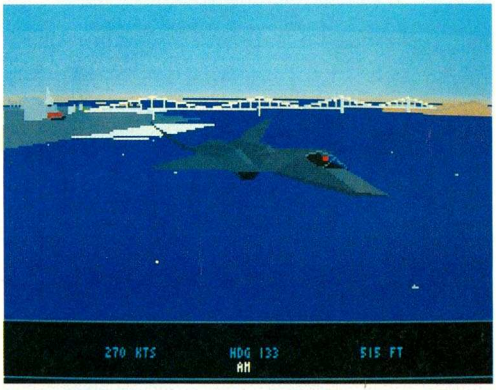
Der neueste Streich der kleinen US-Softwarefirma Velocity ist die für Einsteiger ideale Neufassung der Flugsimulation "Jet Fighter". Die besonderen Kennzeichen von "Jet Figher 2": Die Flugzeuge sind dank simpler Steuerung extrem leicht in der Luft zu halten, das Fluggefühl ist tadellos (einen schnellen Computer vorausgesetzt), die 3-D-Grafik sieht unter VGA prächtig aus und das Fluggebiet ist die "Bay Area" rund um San Francisco.

Vier Jettypen stehen Ihnen zur Verfügung: Die F-14 Tomcat, die F-16 Falcon, deren Marineversion F-18 sowie der neue Stealth-Jagdbomber F-23. Zum Eingewöhnen dürfen Sie sich per Rundflugoption an die Steuerung der Maschinen gewöhnen. Hier kann nicht nur die Tageszeit ausgesucht werden, zu der man in der Luft herumbrausen will, sondern auch Start- und Landebahn (entweder San Francisco International Airport, Oakland Airport, Los Angeles oder ein Flugzeugträger vor der kalifornischen Küste).

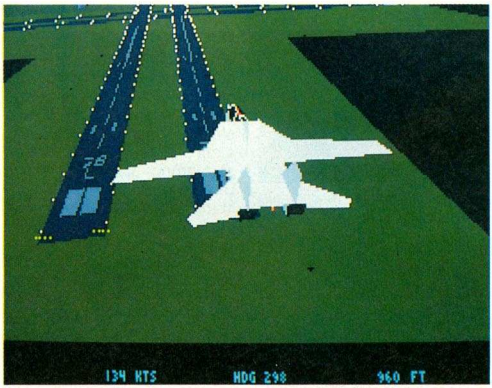
Treten beim Flugbetrieb lebenswichtige Fragen auf ("Wie ziehe ich das Fahrwerk ein?", "Wie steige ich aus dem brennenden Flugzeug aus?" etc.), muß erfreulicherweise nicht in einem dicken Handbuch nachgewälzt werden. Im Programm selbst befinden sich zwei Informationsoptionen, die nicht nur die komplette Tastaturbele-



Die Missionsstatistik gibt genaue Auskunft (MS-DOS/VGA)



Fliegen Sie einen Prototyp des neuen Stealth-Jagdbombers F-23 (MS-DOS/VGA)



Knifflige Landungen in der Nacht werden durch die Pistenbeleuchtung erleichtert (MS-DOS/VGA)

Crash Course

Steuerung des Wagens:

Grobe Steuerung:	Nummernblock / Cursortasten
8	Gas
2	Bremse
4	Links
6	Rechts
0/INS	Hupe
./del	Nitro (Turbo)
5	Wagen zentrieren
Feinsteuerung:	Buchstabentasten
I	Gas
G	Gas
M	Bremse
B	Bremse
Space	Bremse
J	Links
L	Rechts
H	Hupe
N	Nitro (Turbo)
K	Wagen zentrieren

Gangschaltung:

A	Automatikgetriebe ein/aus
1	Erster Gang
2	Zweiter Gang
3	Dritter Gang
4	Vierter Gang
R	Rückwärtsgang
W	Leerlauf

info KARTE

Populous

Alle göttlichen Eingriffe auf einen Blick

Die geringste Menge Mana kostete das **Anheben** oder **Absenken** einzelner Landstücke.

Etwas kostspieliger ist das **Plazieren des heiligen Symbols**. Das Symbol wird z.B. eingesetzt, um die Marschrichtung des Volkes zu bestimmen oder größere Menschenmengen zusammenzurufen, um einen Ritter zu ernennen.

Das **Erdbeben** ist die am wenigsten Mana verzehrende Naturkatastrophe. Das Bauprogramm des Gegners läßt sich damit empfindlich stören.

Recht schnell kommt der Spieler auch ans nötige Mana für die **Versumpfung** ganzer Landstriche. Ein Moor sorgt prächtig für Aufregung im feindlichen Lager; mit einem saftigem Schlürfen verschlingt es gegnerische Sprites.

Ungefähr die Hälfte des maximalen Mana-Standes muß der Spieler erreicht haben, um erstmalig einen **Ritter** ernennen zu können. Diese Raufbolde ziehen plündernd und brandschatzend durch feindliche Gebiete.

Ein **Vulkan** verschandelt eine Kolonie für den Rest des Spieles. Oder: Wo ein Vulkan gesetzt wurde, wächst so schnell kein Anhänger mehr.

Bei der **Sintflut** wird die tiefste Landebene einfach überspült, übrig bleiben nur Berge und Hügel.

Das letzte Icon ist ein Totenkopf: Totale **Apokalypse** wird damit unter Aufwendung sämtlicher Manavorräte ausgerufen. Apocalypse erlaubt kein Zurück: Es wird bis zum letzten Mann gekämpft, wer übrigbleibt, hat gewonnen. Folglich sollte man das Totenkopf-Icon nur dann anklicken, wenn man den Gegner vorher schon ausreichend geschwächt hat.

info KARTE

Eye of the Beholder

Kleine Zauberfibel für Magier:

Magic Missile: kleiner Feuerball, geringer Schaden, ein Monster.

Acid Arrow: magischer Pfeil, geringer Schaden, ein Monster.

Fireball: dicker Feuerball, mittlerer Schaden, mehrere Monster.

Flame Arrow: besserer magischer Pfeil, mittlerer Schaden, ein Monster.

Hold Person: hält einen Gegner für geraume Zeit fest (kann weder weglaufen noch kämpfen).

Lightning Bolt: ein kräftiger Blitz, schwerer Schaden, zwei Monstergruppen.

Ice Storm: Eissturm, der eine größere Fläche beinflußt, mittlerer Schaden.

Cone of Cold: wie Ice Storm, aber großer Schaden.

Zauberfibel für Kleriker:

Detect Magic: färbt Gegenstände, die magische Fähigkeiten haben, vorübergehend blau.

Bless: gibt den Charakteren einen Zusatzbonus beim Angreifen.

Aid: ähnlich wie Bless, aber nur ein Charakter hat den Angriffsbonus.

Flame Blade: Eine Flammenklinge erscheint in der Hand des Zauberers (Hand sollte frei sein). Wirkt ähnlich wie ein Schwert, verschwindet aber nach einiger Zeit.

Slow Poison: Verzögert die Wirkung eines Gifts für einen bestimmten Zeitraum.

Create Food & Water: Vergessen Sie die Nahrungspakete: Ein Spruch genügt und die Party ist satt.

Remove Paralysis: heilt einen Charakter von Paralyse.

Neutralize Poison: heilt einen Charakter von einer Vergiftung.

Flame Strike: ein dicker Feuerball, mehrere Monster.

info KARTE

3D Construction Kit

Alle Programmbefehle auf einen Blick

Bedingungen:

IF	folgende Bedingung erfüllt
THEN	dann tue dies
ELSE	ansonsten tue dies
ENDIF	Ende der IF-Anweisung
END	IF-Anweisung vorzeitig abbrechen
ACTIVATED?	Objekt aktiviert?
COLLIDED?	Objekt berührt?
DESTROYED?	Objekt zerstört?
INVIS?	Objekt unsichtbar?
SHOT?	Objekt beschossen?
TIMER?	Timer abgelaufen?
VIS?	Objekt sichtbar?
VAR=? (P1,P2)	P1 und P2 vergleichen
VAR»? (P1,P2)	P1 und P2 vergleichen
AND	zwei Bedingungen AND-verknüpfen
OR	zwei Bedingungen OR-verknüpfen

Variablen-Befehle:

ADDVAR (P1,P2)	P1 zu P2 addieren
SUBVAR (P1,P2)	P1 von P2 abziehen
ANDV (P1,P2)	P1 mit P2 AND-verknüpfen
ORV (P1,P2)	P1 mit P2 OR-verknüpfen
NOTV (P1), SETVAR (P1,V2)	In V2 den Wert von P1 speichern
GETXPOS (V1,P2,P3)	X-Position Objekt P2, Area P3 in V1 speichern
GETYPOS (V1,P2,P3)	Y-Position Objekt P2, Area P3 in V1

Jet Fighter II

Allgemeine Flugkommandos:

1 bis 9	Schub verstärken/verringern
0	Nachbrenner ein/aus
A	Landehaken
B	Luftbremsen
W	Radbremsen
C	Chaff
F	Flare
G	Fahrwerk rein/raus
J	ECM
M	Karte
P	Pause
R	Radarreichweite
T	Ziel wechseln
Leertaste	Feuern
Return	Waffenwahl

Ansicht ändern:

F1	Display rechts
F2	Display links
F3	Fluginformation
F4	Position
F5	Luftziele
F7, F8	Bodenziele
F9	Perspektive aus einer Rakete
-	Umschaltung interne/externe Sicht

Kommandos:

E	Motorensound ein/aus
S	Sound ein/aus
Y	Horizont ein/aus
D	Armaturenbrett ein/aus
P	Pause/Karte
T	Nachricht an anderen Spieler senden
X	Wagen reparieren, auf Strecke zurück (nur bei "Trainee")
ESC	zum Hauptmenü

Kameras:

F1	nach vorne sehen
F2	nach hinten sehen
F3	nach links sehen
F4	nach rechts sehen
F5	Hubschrauberkamera
F6	Außenkameras
F7	Außenkamera auf nächsten Wagen richten
F8	Custom-Kameras
F9	zur nächsten Custom-Kamera
F10	zur vorherigen Custom-Kamera
ß/?	Wegzoomen (Außenkamera)
'/'	Hinzoomen (Außenkamera)
Ü	Außenkamera senken
+/*	Außenkamera heben

Great Courts 2

Schlagen:
Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto fester wird der Schlag. Um den Ball zu treffen, muß man den Feuerknopf drücken und wieder loslassen. Nur drücken bewirkt keinen Schlag.

Ballrichtung beeinflussen:
Während des Schlagens nach links/rechts steuern.

Lob:
Während des Schlagens in Richtung eigene Grundlinie steuern.

Stopball:
Während des Schlagens in Richtung Netz steuern.

Volley:
Wird automatisch versucht, wenn Sie am Netz stehen und den Ball treffen.

GETZPOS (V1,P2,P3)	Z-Position Objekt P2, Area P3 in V1 speichern

Schleifenbefehle:

LOOP (P1)	Schleife P1 mal ausführen
AGAIN	Gegenstück zu LOOP

Kommandos:

DESTROY (P1,P2)	Objekt P1 in Area P2 zerstören
GOTO (P1,P2)	zu Eingang P1 in Aera P2 teleportieren
INVIS (P1, P2)	Objekt P1 in Area P2 unsichtbar
MODE (P1)	Bewegungsmodus einstellen (Walk, Fly1/2)
PRINT ("text", P1)	druckt "text" in Instrument P1
REDRAW	Bildschirm neu aufbauen
SOUND (P1)	Sound P1 spielen
SYNCSND (P1)	Sound P1 beim nächsten Bildaufbau spielen
STARTANIM (P1,P2)	Animation P1 in Area P2 starten
STOPANIM (P1,P2)	Animation P1 in Area P2 stoppen
TOGVIS (P1,P2)	Objekt P1 in Area P2 sichtbar/unsichtbar wechseln
UPDATEI (P1)	Instrument P1 neu zeichnen
VIS (P1,P2)	Objekt P1 in Area P2 sichtbar

Animationen:

INCLUDE (P1)	Objekt in Animationsliste nehmen
REMOVE (P1)	Objekt aus Animationsliste nehmen
MOVE (P1,P2,P3)	Objekt um P1,P2,P3 (xyz) verschieben
MOVETO (P1,P2,P3)	Objekt auf P1,P2,P3 verschieben
RESTART	Animationsprogramm neu starten
START	Beginn des Animationsprogramms
TRIGANIM (P1)	Animationstrigger auslösen
WAITTRIG	auf Animationstrigger warten

Sonstiges:

DELAY (P1)	für P1 50stel Sekunden warten
ENDGAME	Spiel zu Ende
EXECUTE (P1)	Programm von Objekt P1 starten

Elite Plus

Spieleinstellungen:

F1	Tastatur als Eingabeeinheit
F2	Joystick als Eingabeeinheit
F3	Mouse als Eingabeeinheit
F8	Spielstand laden
F9	Soundeffekte an- und ausschalten
F12	Zurück zur DOS-Ebene

Statusanzeigen:

F1	Automatischer Take Off
F2	Preistafel/Handelsanzeigen
F3	Status Bildschirm
F4	Raumkarten
F6	Ausrüstung kaufen
F7	Spielstand speichern
F8	Spielstand laden
F11	Angaben zum jeweiligen Raumsystem

Reiseeinstellungen und -befehle:

F1	Tastatur als Eingabeeinheit
F2	Joystick als Eingabeeinheit
F3	Mouse als Eingabeeinheit
F4	Zentrierung an- und ausschalten
F5	Steuerdämpfer an- und ausschalten
F6	Steuerung: Oben und unten vertauschen
F7	Steuerung: Links und rechts vertauschen
F9	Soundeffekte an- und ausschalten
F11	Spiel abbrechen
F12	Zurück zur DOS-Ebene

Bane of the Cosmic Forge

Die Magiekundigen in Ihrer Party haben die Wahl zwischen 77 unterschiedlichen Zaubersprüchen. In dieser Liste finden Sie die wichtigsten Zaubersprüche, die Sie unbedingt besitzen sollten.

Fire Spells:

"Energy Blast": Besonders in der Anfangsphase eine große Hilfe, in späteren Abschnitten leider nicht mehr wirkungsvoll.

"Fireball": Dieser bewährte Zauberspruch ist eine echte Bereicherung für Ihre Party.

"Nuclear Blast": Das Optimum: Mit dieser Miniaturbombe fügt man allen Monstern bis zu 150 Schadenspunkte zu.

Water Spells:

"Slow": Monster, die pro Kampfrunde mehrmals zuschlagen können, werden durch diesen nützlichen Spruch erheblich beruhigt.

"Haste": Macht Ihre Party schneller. Auch vorzüglich geeignet, um einen "Slow"-Spruch aufzuheben.

"Iceball": Eine prima Alternative zum Feuerball. Besonders effektiv gegen Feuermonster.

Air Spells:

"Silence": Einer der nützlichsten Sprüche im ganzen Spiel. Ohne "Silence" sind sie in späteren Phasen ohne jede Chance.

"Cure Poison": Extrem wichtig, da viele Monster Ihre Kämpfer vergiften. Besonders schwächere Charaktere haben dann kaum eine Überlebenschance.

"Asphyxiation": Ein guter Angriffszauber für Priester und Alchimisten.

Earth Spells:

Knock-Knock: Falls Sie keinen muskelbepackten Kraftprotz in Ihrer Party haben, der alle Türen einrennt, ein nützlicher Spruch, um eleganter

info KARTE

Buck Rogers: Countdown to Dooomsday

Empfehlenswerte Talente für die einzelnen Berufsklassen:

Piloten:
Rakete
Sensorik bedienen
Navigation
Astronomie
Mathematik
Null-G-Erfahrung
Wahrnehmung
Jet Pack

Krieger:
Kampftaktiken
Sprengstoffe
Führungskraft
Null-G-Erfahrung
Schleichen
Wahrnehmung
Waffen warten
Jet Pack
Erste Hilfe

Ingenieure:
Notreparaturen
Null-G-Erfahrung
Wahrnehmung
Elektrik warten
Erhaltungssysteme warten
Mechanik warten
Reaktor warten
Raketenrumpf warten
Jet Pack
Erste Hilfe

Diebe:
Alarme umgehen
Klettern
Rhetorik
Verstecken
Schleichen
Schlösser knacken
Taschendieb
Null-G-Erfahrung
Jet Pack

Mediziner:
Diagnose
Lebensverlängerung
Leichte Wunden behandeln
Schwere Wunden behandeln
Kritische Wunden behandeln
Seuchen behandeln
Vergiftungen behandeln
Lähmungen behandeln
Null-G-Erfahrung
Jet Pack

info KARTE

Ultima VI

Alle Magier herhören! Hier ist der Zauberspruchservice zum gefälligen Zaubern, geordnet nach den ersten vier magischen Zirkeln. Mögen die Feuerbälle immer treffen!

Erster Zirkel:

Create Food	In Mani Ylem
Detect Magic	Wis Ort
Detect Magic	Wis Jux
Dispel Magic	An Jux Ort
Douse	An Flam
Harm	An Mani
Heal	In Mani
Help	Kal Lor
Ignite	In Flam
Light	In Lor

Zweiter Zirkel:

Infravision	Quas Lor
Magic Arrow	Ort Jux
Poison	In Nox Por
Reappear	In Ylem
Sleep	In Zu
Telekinesis	Ort Por Ylem
Trap	In Jux
Unlock Magic	Ex Por
Untrap	An Jux
Vanish	An Ylem

Dritter Zirkel:

Curse	An Sanct
Dispel Field	An Grav
Fireball	Por Flam
Great Light	Vas Lor
Magic Lock	An Por
Mass Awaken	An Vas Zu
Peer	Vas Wis Ylem
Protection	In Sanct
Repel Undead	An Xen Copr

Vierter Zirkel:

Animate	Ort Ylem
Conjure	Kal Xen
Disable	An Vas Mani
Fire Field	An Flam Grav
Great Heal	Vas Mani
Locate	In Wis
Mass Dispel	Vas An Jux Art
Poison Field	In Nox Grav
Sleep Field	In Zu Grav
Wind Change	Rel Hur

info KARTE

Leisure Suit Larry I

Zum Beeindrucken und Eindruck schinden: Mit dieser Karte können Sie "Leisure Suit Larry I" in wenigen Minuten lösen.

— Zuerst ein Taxi rufen. Im Drugstore eine Flasche Wein und Kondome mitnehmen.

— Den Wein dem Mann vor der Bar geben, das Messer dafür nehmen.

— Das Paßwort steht auf der Toilette, der Betrunkene davor bekommt einen Whisky von der Bar.

— Die Kanäle so lange umschalten, bis der Schläger weicht.

— Die Pralinen nehmen, aus dem Fenster steigen, sich fallen lassen und in der Mülltonne nach dem Hamburger suchen.

— Im Casino Black Jack spielen, bis man die Bank gesprengt hat. Bei jedem Gewinn speichern. Im Aschenbecher ist eine Mitgliedskarte.

— Zuerst die Rose, dann die Pralinen, dann den Ring — schon wird geheiratet. Die 100 Dollar für das Hotelzimmer sollte man seiner Zukünftigen geben.

— Beim Tête-à-tête das Radio einschalten und die Nummer merken. Beim Zimmerservice eine Flasche Wein bestellen.

— Das verschlossene Fenster bekommt man prima mit dem Hammer auf.

— Das Seil am Geländer und an sich festbinden (tie rope to railing, tie rope to me), dann die Pillen nehmen.

— Im Casino in den achten Stock fahren, die Puppe aufblasen und nichts wie hinterher.

— Alle Hüllen fallen lassen, in den Whirlpool springen und der Schönheit den letzten verbleibenden Gegenstand geben.

— Sich an den 222 Punkten erfreuen. Gratulation!

Command HQ

Wichtig: Bei "Yes/No"-Fragen muß man "Z" für Yes drücken. Ansonsten ist diese Tastaturtabelle für deutsche Tastaturen korrigiert.

Funktionstasten:

F1	Nachrichtenlevel (0=keine, 3=alle)
F2	Krieg erklären/Kapitulation
F3	Truppen ein/ausblenden
F4	Flugzeuge zeigen
F5	Nachricht an Gegner senden
F6	Neue Einheiten kaufen
F7	Machtbereiche anzeigen
F8	Ziele der Einheiten zeigen
F9	Satelliten anzeigen
F10	Optionenmenü

Monitore umschalten:

CTRL-Y	Monitor 1: Ölreserven
CTRL-X	Monitor 2: Städte/Basen/Ölquellen oder Animation
CTRL-C	Monitor 3: Machtbereiche/Gelände
CTRL-V	Monitor 4: Geld/Einkommen

Funktionen:

+	(numerische Tastatur): Spiel schneller
—	(numerische Tastatur): Spiel langsamer
Shift -	(Bindestrich zwischen Shift und ".") Info über Gegner
Alt-P	Pause
Alt-Q	Zurück zu DOS
Alt-R	Spiel neu starten
Alt-S	Spiel speichern
Alt-V	Ton ein/aus
Alt-M	Maus einstellen
Alt-K	Tastatur einstellen
Alt-J	Joystick einstellen

Cheat-Funktionen:

Ctrl-Alt-W	Seitenwechsel
Ctrl-Alt-M	zehn Geldeinheiten dazu (bis 150)
Ctrl-Alt-K	angeklickte Einheit vernichten

ans Ziel zu kommen.

Armorplate: sehr nützlich. Kann jederzeit benutzt werden und senkt die Armor Class der gesamten Party.

Mental Spells:

Sleep: Wirkt zwar nicht bei allen Monstern, ist aber trotzdem brauchbar, um die Gegnerzahl etwas zu reduzieren.

Bless: Ihre Trefferchancen werden erhöht, die Armor Class gesenkt.

Wizard's Eye: Ersetzt zwar keine Automapping-Funktion, Ist aber besonders in den Dunkelzonen sehr hilfreich.

Magic Spells:

Heal Wounds: Ein absolutes Muß. Ohne ein paar Heiler in der Party, ist Ihr Leben keinen Pfifferling wert.

Lifesteal: Der mächtigste Zauber im ganzen Spiel kann über 500 Schadenspunkte anrichten. Leider nur für Priester und Psoniker in hohen Leveln verfügbar.

Resurrection: Ruft toten Charakter ins Leben zurück.

Secret of Monkey Island

Alle Tastaturkommandos:

Leertaste	Pause
ESC	"Cut Scene" abbrechen
F5	Spielstand laden oder speichern
F8	Spiel neu starten
+ -	Geschwindigkeit ändern, mit der die Texte auf dem Bildschirm erscheinen
CTRL-S	Soundlautstärke (nur für PC-Piepser, nicht für Soundkarten)
CTRL-R	Scrolling aus- und wieder einschalten (ohne Scrolling spart man auf langsamen PCs etwas Zeit)
CTRL-M	Maus an
CTRL-J	Joystick an
ALT-X bzw. CTRL-C	Spiel verlassen und auf DOS-Ebene zurückkehren
CTRL-V	Versionsnummer
CTRL-W	Win the Game (Nicht ganz wörtlich zu nehmen — Sie bekommen dann "nur" den Abspann zu sehen, der eine Reihe schöner Insider-Gags enthält)

Silent Service II

Allgemeine Kommandos:

ALT-A	schaltet die Animation ab
ALT-J	justiert den Joystick
ALT-P	Pause
ALT-S	Speichern

Die Stationen:

F1	Kartenraum
F2	Ausguck
F3	Periskop
F4	Fernglas
F5	Instrumentenbrett
F6	Schadensreport
F7	Logbuch
F8	Abbruch eines Gefechts

Steuerung des Boots:

1	langsam voraus
2	halbe Kraft voraus
3	volle Kraft voraus
4	äußerste Kraft voraus
5	alle Maschinen Stop
6	rückwärts
7	Trümmer ausstoßen
8	auf Periskoptiefe gehen
9	Periskop rauf oder runter
N	setze Kurs auf Blickrichtung
M	setze Blickrichtung auf Kurs
Pfeil (Cursor-Taste) nach unten	Tauchen (zusammen mit SHIFT: Alarmtauchen)
Pfeil (Cursor-Taste) nach oben	Auftauchen (zusammen mit SHIFT: Notauftauchen)
Pfeil (Cursor-Taste) links	Ruder links (zusammen mit SHIFT: Ruder hart links)
Pfeil (Cursor-Taste) rechts	Ruder rechts (zusammen mit SHIFT: Ruder hart rechts)
Return	Torpedo abfeuern
Leertaste	Deckkanone abfeuern

Sim Earth

Menüs:

ALT-F	File-Menü (auch F2)
ALT-W	Windows-Menü (auch F3)
ALT-M	Models-Menü (auch F4)
ALT-G	Graphs-Menü (auch F5)
ALT-O	Options-Menü (auch F6)
ALT-S	Speed-Menü (auch F7)
ALT-D	Datasound-Menü (auch F8)

Windows:

CTRL-E	Edit-Window
CTRL-M	Map-Window
CTRL-O	Globe-Window
CTRL-G	Gaia-Window
CTRL-H	History-Window
CTRL-R	Report-Window
CTRL-T	Tutorial-Window

Geschwindigkeit:

0	Pause
1	langsam
2	mittel
3	schnell

Funktionen:

CTRL-N	Neuer Planet
CTRL-L	Planet laden
CTRL-S	Planet speichern
CTRL-U	Fenster im Hintergrund neu malen
CTRL-D	Datasong spielen
CTRL-X	raus zu DOS
CTRL—	(numerische Tastatur): Window zumachen
CTRL-+	(numerische Tastatur): Window nach hinten
CTRL-P	Window verschieben
CTRL-A	Window verkleinern/vergrößern
CTRL-Z	Window zoomen (volle Größe) und zurück
ScrollLock	Ist ScrollLock gedrückt, wird nicht mehr automatisch gescrollt, wenn die Maus an den Bildschirmrand stößt
+ und —	(numerische Tastur): Icons anwählen

Pirates

Allgemeine Tastaturkommandos:

Leertaste	Pause
V	Sound wählen (Aus, nur Hintergrundeffekte oder voller Sound)

Beim Händler:

Rauf/Runter	Gegenstand wählen
Links	kaufen
Rechts	verkaufen

Fechten:

Links	schneller Angriff
Links+Feuer	langsamer Angriff
Rechts	zurücktreten und parieren

Joystick nach oben, zur Seite oder nach unten bestimmt Höhe von Schlag bzw. Abwehr (Beispiel: Joystick nach links-oben bewirkt einen schnellen, hohen Angriff)

Seeschlachten:

Links	nach links steuern
Rechts	nach rechts steuern
Rauf	volle Segel (für Höchstgeschwindigkeit)
Runter	Battle Sails (um Schaden zu vermeiden)
Feuer	Kanonen abfeuern

Landkämpfe:

Feuer	Gruppe wechseln
Richtung	Gruppe bewegen
Joystick+Feuer	Alle Gruppen gleichzeitig bewegen

Railroad Tycoon

Alle Tastaturkommandos:

F1	Landkarte
F2	Streckenkarte
F3	Lokale Karte
F4	Detailansicht
F5	Einkommensübersicht
F6	Zugumsatz-Übersicht
F7	Neuen Zug bauen
F8	Neue Station eröffnen
F9	Broker anrufen
F10	Anzeige der Landhöhe bei Detailansicht
SHIFT-Richtungspfeil	Gleis verlegen
SHIFT-D	Doppelgleise
SHIFT-S	Aus Doppelgleisen einfache Gleise machen
I/?	Informationen über das Objekt im Cursor
S	Signal ignorieren
C	Karte zentrieren
ALT-Q	Spiel verlassen
ESC	Menü verlassen
W	Zugpfeife betätigen (hat keinen praktischen Nutzen, klingt aber nett)

Flight Simulator IV

Allgemeine Steuerungsbefehle:

L	Landelichter ein/aus
G	Fahrwerk einfahren/ausfahren
Y	Autopilot ein/aus
.	Bremse
P	Pause
Q	Sound ein/aus

Ruderfunktionen:

(Die Zahlentasten auf dem Zehnerblock der Tastatur benutzen)

4	Querruder links
5	Querruder zentrieren
6	Querruder rechts
2	Höhenruder (Steigflug)
8	Höhenruder (Sinkflug)
1	Höhenrudertrimmung im Steigflug
7	Höhenrudertrimmung im Sinkflug
0	Seitenruder — Flug nach links
5	Seitenruder — Zentrieren
.	Seitenruder — Flug nach rechts

Die Klappen:

Funktionstasten links:

F1	Klappen einziehen
F9	Klappen ausfahren
F3	kleinerer Winkel
F5	größerer Winkel

Funktionstasten oben:

F5	Klappen einziehen

Sim City

Control-Tasten:

CTRL-A	Auto-Bulldozer ein/aus
CTRL-B	Budgetfenster öffnen
CTRL-C	Vorderfenster schließen
CTRL-E	Editionsfenster öffnen
CTRL-G	Diagrammfenster öffnen
CTRL-H	Vorderfenster verstecken
CTRL-L	Stadt laden
CTRL-M	Kartenfenster öffnen
CTRL-S	Stadt sichern
CTRL-U	Schätzungsfenster öffnen
CTRL-X	Sim City beenden

Alt-Tasten:

ALT-D	Katastrophenmenü aufrufen
ALT-O	Optionsmenü aufrufen
ALT-S	Systemmenü aufrufen
ALT-P	Windows-Menü aufrufen

Allgemeine Kommandos:

P	Stromleitungen
B	Bulldozern
R	Straßen
T	Transitstrecken
RETURN	Kartenfenster öffnen
SHIFT	Gerade Strecken für Straßen, Leitungen usw.
1	langsam
2	mittel
3	schnell
4	Höchstgeschwindigkeit

Indiana Jones and the Last Crusade

Allgemeine Kommandos:

F5	Menü speichern/laden
ESC	Cutscene abbrechen
F8	Neues Spiel starten
Space	Pause
»	Texte schneller
«	Texte langsamer
ALT+S	Sound aus/ein
ALT+I	Scrolling aus/ein
ALT+M	Maussteuerung an
ALT+J	Joystick-Steuerung an
ALT+X	Spiel verlassen

Boxen:
(Benutzung der Tasten auf dem Zehnerblock)

1,4,7	Schritt zurück
8	Hohe Abwehr
5	Mittlere Abwehr
2	Tiefe Abwehr
9	Hoher Schlag
6	Mittlerer Schlag
3	Tiefer Schlag

Im Flugzeug:

7	Nach oben links
4	Links
1	Unten links
8	Oben
5	Geradeaus
2	Unten
9	Oben rechts
6	Rechts
3	Unten rechts

Links-Scorecard

Mir dieser Punktekarte können Sie Ihre besten Ergebnisse bei der Golfsimulation "Links" verewigen.

Loch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ZS
Par	4	4	3	4	4	5	4	3	4	
Länge	438	336	139	430	390	520	436	156	524	

Loch	10	11	12	13	14	15	16	17	18	GS
Par	4	3	4	5	4	4	3	4	5	
Länge	358	194	457	519	382	345	184	413	485	

0	Pause
F2	Systemmenü aufrufen
F3	Optionsmenü aufrufen
F4	Katastrophenmenü aufrufen
F5	Windows-Menü aufrufen
F10	Vorderes Fenster verstecken

Red Baron

Wie fliege ich die Kiste?

1 bis 9	Drehzahl/Geschwindigkeit ändern
+	Drehzahl/Geschwindigkeit erhöhen
—	Drehzahl/Geschwindigkeit verringern
Leertaste	MG abfeuern
U	Ladehemmung beseitigen

Wie gebe ich Befehle weiter?

D	Der Befehl für einen Teil des Geschwaders, plötzlich 500 Fuß tiefer zu gehen (besonders wichtig als taktisches Element, da Gegner gerne die tiefer fliegende Gruppe attackieren).
J	Der Rest des Geschwaders wird wieder in die Gruppe zurückbefohlen.
A	Das gesamte Geschwader greift einen gesichteten Gegner an.
M	Ein Teil des Geschwaders greift einen gesichteten Gegner an.
W	Eine Warnung wird an den Rest des Geschwaders weitergegeben, daß ein Gegner gesichtet worden ist.

Ich schaue mir die Gegend an

Return/Enter	Zwischen Innen- und Außensicht umschalten
F1	Vorwärts oder Frontansicht
F2	Rückwärts oder Heckansicht
F3	Links oder linke Seite
F4	Rechts oder rechte Seite
F5	Hoch oder das Flugzeug von unten
F6	Runter oder das Flugzeug von oben
F7	Aus der Sicht eines imaginären Flugzeugs, das sich hinter der eigenen Maschine befindet
F8	Klappen ausfahren
F6	kleinerer Winkel
F7	größerer Winkel

Motorleistungssteuerung
Funktionstasten links:

F10	Motor abstellen
F6	Leistung langsam erhöhen
F8	Leistung langsam verringern
F4	Leistung schneller erhöhen
F2	Vollschub

Funktionstasten oben:

F1	Motor abstellen
F6	Leistung langsam erhöhen
F2	Leistung langsam verringern
F3	Leistung schneller erhöhen
F4	Vollschub

Logical

Die Tastaturbelegung:

F8 oder U oder I:	Cursor nach oben
4 oder N oder M:	Cursor nach unten
F6 oder K:	Cursor nach rechts
F4 oder H:	Cursor nach links
F5 oder J:	Drehfeld um 90° im Uhrzeigersinn rotieren
Shift + "Richtung":	Kugel vom Drehfeld in die gewünschte Richtung schubsen
ESC:	Spiel abbrechen

Erreichte Paßwörter:

Level	Paßwort

info KARTE

Wing Commander

Maus- bzw. Joystick-Steuerung:

Ohne Knöpfe:	Schiff steuern
Knopf 1:	Feuern
Knopf 2 und oben/unten:	Schiff langsamer/schneller
Knopf 2 und links/rechts:	Schiff rollen
Knopf 2 doppelklicken:	Nachbrenner (auf Knopf bleiben für längeren Schub)
Knopf 1 und 2:	Rakete feuern/Mine legen

Tastaturbefehle:

D	Schadensberichte anzeigen
G	Aktive Kanone wechseln
W	Raketen-Typ/Minen wechseln
T	Ziel im Zielcomputer eingeben
L	Ziel im Zielcomputer speichern (auch wenn es aus Sichtfeld fliegt)
N	Navigationscomputer
C	Kommunikation einleiten
V	Video für Kommunikation ein/aus (nur mit EMS-Speicher)
M	Anzeigedauer der Nachrichten. 1 = kurz; 5 = lang
CTRL-E	Schleudersitz
CTRL-M	Musik ein/aus
CTRL-S	Soundeffekte ein/aus
ALT-X	zurück zu DOS
Für langsame Computer:	
CTRL—	Spiel langsamer machen
CTRL-+	Spiel schneller machen

info KARTE

Space Quest IV

Erklärung aller Icons:

Gehen: Per Mausklick wird die Spielfigur bewegt.

Sehen: Es erfolgt eine detaillierte Beschreibung des Gegenstandes, auf den Sie geklickt haben. Wenn nichts Interessantes angewählt wurde, lesen Sie die allgemeine Raumbeschreibung.

Benutzen: Haben Sie dieses Icon gewählt, können Sie Gegenstände manipulieren. Ist die Hand leer, wird der angeklickte Gegenstand genommen. Hat man etwas in der Hand, so versucht das Programm, es auf das gewünschte Objekt anzuwenden. Beispiel: Kreditkarte in der Hand mit angeklicktem Geldautomat ergibt Bargeld.

Reden: Nicht mit allen Figuren im Spiel kann man automatisch parlieren. Wenn ja, kommt dieses Icon gerade recht.

Riechen: Wo Sie auch hinklicken — Sie werden etwas riechen.

Schmecken: Wo sie auch hinklicken — Sie werden etwas schmecken.

Hand: Zeigt den Gegenstand, den Roger in der Hand hält.

Inventur: Wenn man das Icon anklickt, erscheinen alle Gegenstände, die man bei sich trägt.

Einstellungen: Hier können Sie laden, speichern, die Detailstufen nach oben oder unten setzen, die Credits lesen, das Abenteuer neu starten oder das Spiel verlassen.

info KARTE

Heart of China

Im Adventure:

Gegenstand ansehen:	rechter Mausknopf
Gegenstand benutzen:	linker Mausknopf
Gegenstand bewegen:	linken Knopf gedrückt halten und Maus bewegen
Gegenstand nehmen:	Gegenstand auf Symbol rechts unten bewegen
Gegenstände des Spielers zeigen:	mit linkem Mausknopf auf Symbol rechts unten klicken
Gegenstände und Spielfigur zeigen:	mit rechtem Mausknopf auf Symbol rechts unten klicken
Spielfigur wechseln:	mit linkem Mausknopf auf Symbol links unten klicken
Waffe benutzen:	1. Waffe in Hand von Spielfigur nehmen. 2. rechten Mausknopf gedrückt halten 3. mit linkem Mausknopf feuern

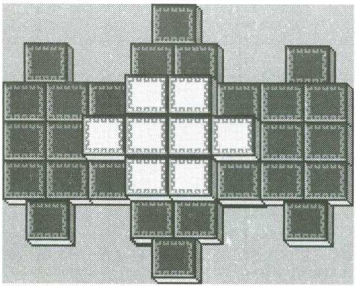
Panzersequenz:

(Ziffernblock benutzen)

2	langsamer
8	schneller
4	links
6	rechts
5	Stop
Leertaste	Feuer

Dragon´s Eye

Der Drache besteht aus zwei Ebenen
Gelbe Steine - Zweite Ebene
Der "Master" muß Steine unter der zweiten Ebene (graue Felder) belegen
Der Master gewinnt, wenn Drache komplett
Der "Slayer" gewinnt, wenn alle grauen Felder sprich alle Steine UNTER der zweiten Ebene abgeräumt werden konnten.
Ansonsten entscheidet die Punktzahl



F1 Paar finden
F2 Steine mischen
F3 Zug zurück
F4 Pause
F5 Umdrehen
F6 Ziehen
F7 Zug beenden
F8 Musik
F9 Sound-Eff.
F10 Animation

F1 bis F3 nur für "normales" Shanghai

info KARTE

Windows Entertainment Pack

Für alle Spiele:

F1	Hilfe
F2	neues Spiel beginnen
ESC	Spiel zum Icon minimieren
Backspace (Löschen links)	Zug zurücknehmen
Alt-F4	Spiel verlassen

Tai Pei:

H	Hilfestellung

Tetris:

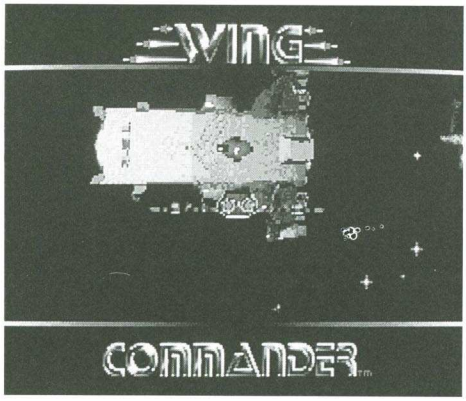
5	Teil rotieren
4	Teil nach links bewegen
6	Teil nach rechts bewegen
2	Teil fallen lassen
Zweiter Spieler:	
K	Teil rotieren
J	Teil nach links bewegen
L	Teil nach rechts bewegen
Leertaste	Teil fallen lassen

Nur bei "Secret Missions 2":

ALT—	Spiel langsamer machen
ALT-+	Spiel schneller machen

3-D-Ansichten:

F1	Cockpit, nach vorne
F2	nach links
F3	nach rechts
F4	nach hinten
F5	Kamera hinter eigenem Schiff (draufbleiben, um ranzuzoomen)
F6	Kamera zeigt ganzes Schlachtfeld
F7	Kamera zeigt Ihr Schiff und den aktuellen Gegner
F8	Kamera auf abgefeuerter Rakete Kamera hinter beliebigem Schiff (mehrfach drücken zum Wechseln)



LEMMINGS

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10 "+" "Del"

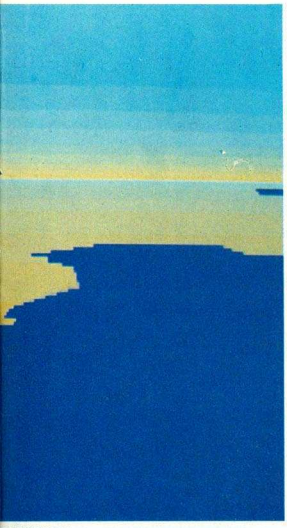
Lemming-Ausstoß vermindern
Lemming-Ausstoß erhöhen
Kletterer
Fallschirm
Bombe (einzelner Lemming)
Blocker
Brückenbauer
Gräbt waggerecht
Gräbt diagonal
Gräbt senkrecht
Pause
Bombe (ALLE Lemm.)

Pause = "+" (Ziffernblock)
Bombe (alle) doppelklicken / Taste zweimal drücken
Level beenden = "ESC"

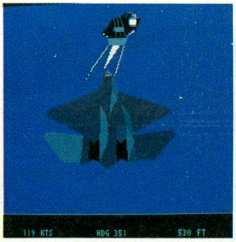
Kings Quest V

Gehen (manuell)
Gehen (automatisch)
Ansehen
Benutzen
Reden
Gegenstände
Laden/Speichern
Pause
Einstellungen
Hilfe
Zuletzt benutzter Gegenstand

- Linker Mausknopf: Aktion ausführen (je nach Cursor)
- Rechter Mausknopf: Cursor wechseln



S-DOS/VGA)



Ein Landung auf dem Flugzeugträger (MS-DOS/VGA)

Sightseeing über dem nächtlichen San Fancisco (MS-DOS/VGA)

Hier werden alle Instrumente ausführlich erklärt (MS-DOS/VGA)

gung verraten, sondern auch eine vorbildliche Hilfsfunktion anbieten. Ebenso benutzerfreundlich ist das komplette Verzichten auf jegliche Form des Kopierschutzes. Per Mausklick (die Maus ist nur beim Einstellen der Optionen aktiv, aber nicht beim Fliegen) können verschiedene Instrumente und Anzeigen in einem Beispiel-Cockpit aktiviert werden. Ein kleines Fenster erscheint, in dem das bewußte Instrument oder die unbekannte Anzeige ausreichend erklärt wird (allerdings in Englisch — eine deutsche Version soll noch dieses Jahr erscheinen).

Haben Sie genügend Erfahrung im Umgang mit Bedienung und Instrumentarium der Flugzeuge gesammelt, stehen über 120 vorgefertigte Missionen zur Wahl. Für jeden Fluggeschmack ist etwas dabei: Von der Bombardierung gegnerischer Bodeneinrichtungen über Luftgefechte mit Mig-Jets bis zum Abfangen einfliegender "Cruise Missiles" reicht die Auftragspalette. Vor dem Start können Sie sich Ihr Wunschflugzeug herauspicken und es den Auftragsgegebenheiten entsprechend bewaffnen.

Wem die einzelnen Missionen nicht genug Aufregung bieten, kann sich — makaber, makaber — an einen "Komplettkrieg" wagen. Hier werden die Aufträge, inklusive der Einsatzzeit, per Zufall verteilt. Meistens können Sie sich aus verschiedenen vorgegebenen Tageszielen eines aussuchen; es kann aber auch passieren, daß nur eine Mission angeboten wird. Für Erfolge (oder Niederlagen) gibt es Punkte.

Geflogen werden die Jets wahlweise mit dem Joystick (sehr zu empfehlen) oder der Tastatur. Das Anvisieren eines Gegners ist extrem simpel. Je nach aktivierter Waffe erscheint in der Cockpitanzeige ein Zieldisplay. Eine Raute taucht auf und verrät nebst akustischer Bestätigung, daß das Ziel erfaßt ist. Ein Druck auf die Leertaste oder den Joystick-Knopf wird die aktivierte Waffe abfeuern.

Ein besonderer Leckerbissen ist die Grafik von Jet Fighter II. Voraussetzungen für den optischen Genuß sind allerdings ein schneller Computer und eine VGA-Grafikkarte. Zwar kann die Detailfülle der 3-D-Grafik der Rechengeschwindigkeit Ihres Computers angepaßt werden, aber richtig flüssig wird die Fliegerei erst auf einem 386er. Zu den schönsten Anblicken gehört ein nächtlicher Rundflug über San Francisco mit besonderem Augenmerk auf Flughäfen, Golden Gate Bridge und dem Knasteiland Alcatraz.

Jet Fighter II begnügt sich nicht mit dem Blick aus dem Cockpit. Per Knopfdruck kann in alle Richtungen geschaut werden. *MICHAEL HENGST*

Tips & Tricks

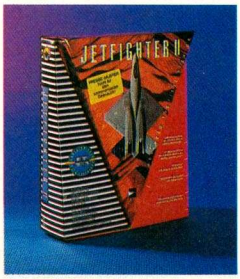
— Aufträge im kalifornischen Hinterland (Bodeneinrichtungen) sind einfach zu absolvieren, wenn Sie ein paar generelle Faustregeln beachten. Fliegen Sie nie höher als 500 bis 750 Fuß. Wer höher steigt, wird oft von feindlichen Abfangjägern entdeckt und angegriffen. Die Folge: munition,- zeit- und treibstofffressende Luftkämpfe. Halten Sie sich also auf 500 Fuß, und geben Sie vollen Schub. Erst zwei bis drei Meilen vor dem Ziel den Schub auf 60 bis 70 Prozent zurücknehmen. Sind die Bodenobjekte vernichtet, gleich wieder auf den Heimweg machen und sich aus Luftkämpfen raushalten (es sei denn, diese gehören mit zur Aufgabe). Keine Panik, wenn sich SAM-Raketen nähern. Ein paar "Chaffs" und "Flares" und das Problem erledigt sich von selbst.

— Bei Landungen auf dem Flugzeugträger sollten Sie nicht unbedingt das ILS-System als Maßstab benutzen. Es ist ein wenig ungenau und wer sich 100prozentig darauf verläßt, landet meistens im Wasser. Glücklicherweise gibt es nach einer mißglückten Landung noch mal eine Chance. Am einfachsten ist der Anflug aus 200 bis 250 Fuß mit rund 30 bis 35 Prozent Schub. Vergessen Sie nicht, das Fahrwerk und den Landehaken auszufahren.

Die Endgeschwindigkeit beim Aufsetzen auf dem Träger sollte ca. 100 bis 125 Knoten betragen. Verpassen Sie einmal die Fangleine für den Landehaken, kann das Unglück noch mit dem schnellen Einsatz der Radbremsen vermieden werden. Üben Sie die Landung auf dem Träger ruhig im Trainingsmodus und schalten dabei auf eine Außenansicht (am besten von hinten und von der Seite), um die Position des Flugzeugs laufend zu überwachen.

I • N • F • O

Titel:	**Jet Fighter II**
Hersteller/Anbieter:	Velocity/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT, EGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	386er (16 MHz), VGA, Festplatte und Joystick
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja (aber nicht während des Flugs)
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (mittelschwer)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt



KING'S QUEST V

Ein verschwundenes Schloß, ein verzweifelter König und viel zauberhafte VGA-Grafik: Der fünfte Teil der "King's Quest"-Saga ist ein Ausflug ins Märchenland für die ganze Familie.

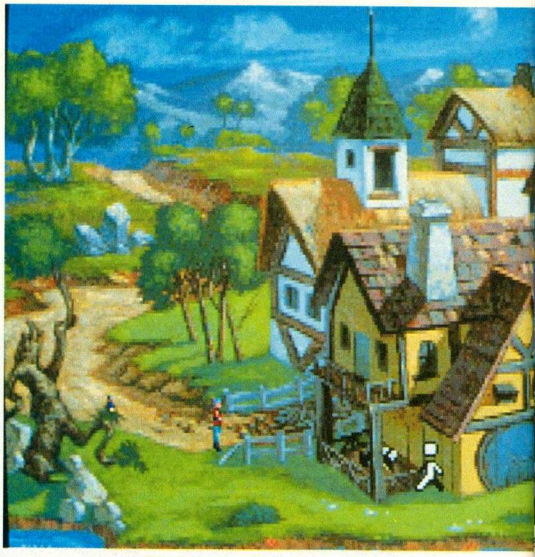
King Graham ist ein König, wie man ihn sich wünscht. Nett und hilfsbereit, freigiebig und abenteuerlustig. Das Volk mag ihn, bis auf den einen oder anderen Bösewicht, der soviel Gutmütigkeit nicht ausstehen kann. Und so kommt es, daß King Graham eines Tages vom Blumenpflücken zu seinem Schloß zurückgeht, aber kein Schloß mehr da ist. Einzig ein tiefer Krater im Boden zeigt, wo sein Heim einst stand. Aber wenn es das nur wäre: Mit dem Schloß ist auch die werte Familie verschwunden!

Zum Glück gab es einen Zeugen des Immobilien-Diebstahls: Die Eule Cedric hat alles mit angesehen, kennt den Übeltäter und weiß auch jemanden, der helfen kann. So machen sich Graham und Cedric auf eine weite Reise durch Grahams Märchenland und auch über dessen Grenzen hinaus, um Heim, Herd und Familie wieder an den angestammten Platz zu bringen.

"King's Quest V" ist der fünfte Teil der bekannten "King's Quest"-Serie von Sierra. Die ersten vier Spiele muß man nicht kennen, um dieses Programm zu genießen. Die Handlung ist sehr unabhängig von den ersten Teilen, sieht man mal vom Motiv des Bösewichts ab, das aber auch den Neulingen genügend erklärt wird. Da dieses Spiel auch wesentlich einfacher zu bedienen ist als die ersten King's-Quest-Programme, ist es für Einsteiger besonders gut geeignet.

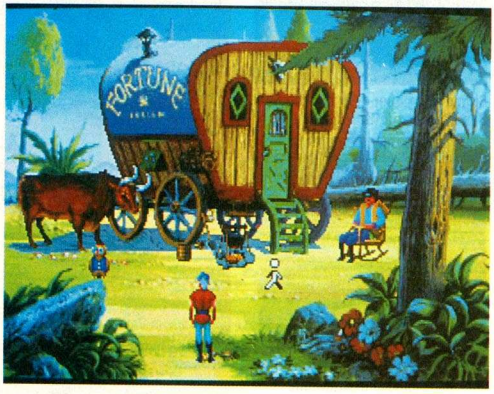
Wer schon ältere Sierra-Adventures kennt, wird bei King's Quest V umlernen müssen. Hier werden keine englischen Wörter mehr eingetippt; vielmehr wird das ganze Spiel mit der Maus gesteuert. Es geht zwar auch per Joystick oder Tastatur, doch die Mausbedienung ist am komfortabelsten, so daß wir uns im folgenden nur auf sie beziehen. King's Quest V ist außerdem das erste Sierra-Spiel im VGA-256-Farben-Modus, mit denen geradezu märchenhafte Grafik auf den Bildschirm gezaubert wird. Es gibt auch eine spezielle 16-Farben-Version im Handel, die mit EGA-PCs funktioniert, doch diese sieht bei weitem nicht so schön aus. Haben Sie einen AT mit VGA-Karte, dann achten Sie beim Kauf darauf, die 256-Farben-Version ("256 colours") zu erwischen.

Nach dem Start des Programms läuft zuerst ein mehrere Minuten langes Intro ab. Erst wenn Graham draußen vor der Hütte des Zauberers steht, greifen Sie ins Spiel ein. Sie geben Graham Kommandos mit dem "Cursor", dem weißen Bildsymbol, das Sie mit der Maus über den Bildschirm bewegen. Je nachdem, wie der Cursor aussieht, geben Sie unterschiedliche Befehle. Ist der Cursor beispielsweise ein Auge, und drücken Sie die linke Maustaste, wenn der Cursor über einem Gegenstand ist, dann wird Ihnen Graham erzählen, was er auf, an oder in diesem Gegenstand sieht. Den Cursor wechseln Sie mit Hilfe der rechten Maustaste; jedesmal, wenn Sie darauf drücken, wechselt der Cursor die Form. Es gibt normalerweise vier verschiedene Typen: Die gehende Figur steht für "Gehe dorthin", die Hand für "Benutze diesen Gegenstand", das Auge für "Schau an", das Gesicht mit dem Ausrufezeichen für "Rede mit". Der Befehl "Benutze" ist besonders intelligent: Wenn Sie auf einen losen Gegenstand klicken, wird Graham ihn einstecken. Klicken Sie auf eine Tür, wird er sie öffnen oder

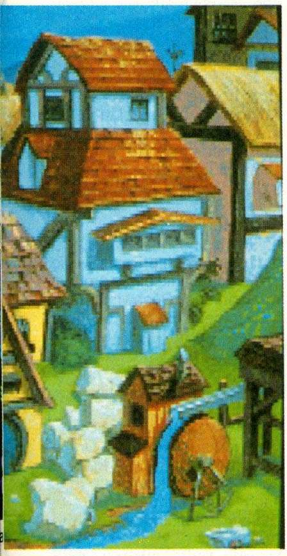


Diese Karte hilft Ihnen in der ersten Hälfte des Programms weiter

Der Ameisenkönig ist mächtig dankbar für Grahams Hilfe



Welches Geheimnis verbergen die Zigeuner?



Betritt Graham ein Gebäude, sieht man durch einen Rahmen ins Innere

Im Zauberwald geht es ziemlich unheimlich zu

schließen. Klicken Sie auf einen Schalter, wird er ihn betätigen. Das Programm weiß immer, was "Benutze" im Zusammenhang bedeutet, so daß Sie keinen Kummer mit Tausenden von Symbolen haben.

Befehle, die Sie weniger oft brauchen, sind in der oberen Bildschirmleiste versteckt. Fahren Sie mit dem Cursor (egal welchen) an den oberen Bildschirmrand. Prompt erscheint eine Zeile mit mehreren Symbolen unterschiedlicher Bedeutung. Hier können Sie beispielsweise Spielstände speichern und laden, um eine Partie abends abzubrechen und am nächsten Tag ausgeruht weiterzuspielen (Diskettensymbol). Wichtig ist das Symbol "Tragebeutel". Wenn Sie dieses mit dem Cursor und dem linken Knopf anwählen, erscheint auf dem Bildschirm Ihr "Inventory", eine Auflistung aller Gegenstände, die Sie bei sich haben. Wenn Sie jetzt einen der Gegenstände aussuchen, dann wird dieser als neuer Cursor auf dem Bildschirm erscheinen. Wenn Sie jetzt mit diesem Cursor irgendwo hinklicken, bedeutet das: "Mach was mit dem Gegenstand an dieser Stelle." Auch hier ist das Programm intelligent und errät, was Sie wollen. Klicken Sie mit einem Schlüssel auf ein Schloß, heißt das natürlich "Schließ auf" oder "Schließ ab". Klicken Sie mit dem Schlüssel auf eine Person, heißt es "Gib den Schlüssel der Person".

Um King's Quest V richtig zu genießen, brauchen Sie einen schnellen Computer (ein langsamer 80286 sorgt für zähen Spielfluß; nur auf einem 386er sehen Sie alle Animationen total flüssig). VGA-Grafik sollte ebenso wenig fehlen wie Soundkarte und Maus (die Tastaturbedienung nervt nach einiger Zeit ziemlich stark). Englischkenntnisse sollte man ebenso mitbringen. Zwar müssen Sie bei diesem Spiel nichts eintippen, aber es erscheint doch recht viel Text auf dem Bildschirm, den man auch verstehen muß, will man alle Puzzles des Programms lösen. Sind all diese Anforderungen erfüllt, kommt man in den Genuß eines des grafisch schönsten Adventures, das es zur Zeit für MS-DOS-kompatible Computer gibt. *BORIS SCHNEIDER*

I • N • F • O

Titel:	**King's Quest V**
Hersteller/Anbieter:	Sierra/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 512 KByte RAM und Festplatte
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja (16-Farben-Version)
VGA:	ja (256-Farben-Version)
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausreichend
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (viel)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	lästig

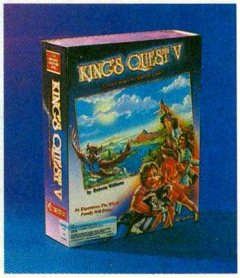
Tips & Tricks

— Der wichtigste Tip von allen: Speichern, Speichern, Speichern. Böse Überraschungen gibt es in diesem Spiel nämlich mehr, als Ihnen lieb ist. Sie benutzen einen Gegenstand im falschen Augenblick, Sie gehen einmal in die falsche Richtung, Sie reagieren einmal nicht schnell genug, und schon hängen Sie in einer Sackgasse oder sind schlimmstenfalls tot.

— In der ersten Hälfte des Spiels gibt es vier zeitkritische Puzzles, auf die Sie vorbereitet sein sollten: Wenn Sie den Fisch bei sich haben und am Baum mit den Bienen vorbeikommen, ist da ein Bär, dem Sie sofort den Fisch zuwerfen sollten. Ähnlich ist es mit dem Stock, den Sie brauchen, um einen Hund vom Ameisenhügel zu verjagen. Am gemeinsten ist die Stelle vor der Bäckerei. Haben Sie den Schuh aus der Wüste, kommt hier auf einmal eine Katze angestürmt. Hier müssen Sie innerhalb von Sekundenbruchteilen den Schuh in Richtung Katze geworfen haben (insbesondere, wenn Sie ein ungeduldiger Mensch sind und die Animation auf "schnell" geschaltet haben, damit Graham etwas flotter geht). In der Schatzhöhle geht die Tür sehr schnell wieder zu. Lassen Sie also die Schätze in Ruhe, und nehmen Sie die zwei Gegenstände, die nahe dem Eingang sind (Vorsicht, einer ist sehr klein).

— In der Wüste sind Sie nach acht Raumwechseln tot, wenn Sie kein Wasser trinken. Benutzen Sie die Karte, um sich von Oase zu Oase vorwärtszutasten.

— Wenn Sie aus dem Zauberwald nicht mehr herauskommen: Die blinkenden Augen gehören Kobolden, die man mit Edelsteinen locken kann. Die Kobolde hauen zu schnell ab? Festkleben müßte man sie können...



Leisure Suit LARRY I, II & III

Dreifacher Serienheld. Legende in der Softwareszene. Persona non grata auf allen Bürofestplatten. Vorreiter in Sachen PC und Sex. Unausrottbares Stammtischthema. Dorn im Auge von Feministinnen. Lustlümmel Larry Laffer ist eben kein Mann für gewissen Stunden...

Vor fünf Jahren verdient sich Exmusiklehrer Al Lowe seine Brötchen als Programmierer bei der aufstrebenden Softwarefirma Sierra. Er erhält den Auftrag, zusammen mit dem Grafiker Mark Crowe ("Space Quest") das leicht schlüpfrige Programm "Soft Porn" auf den Apple II umzusetzen. Zuerst ist das Konvertieren eine rechte Qual, doch dann siegt der Humor; das Programm kann keiner von beiden so richtig ernst nehmen. Al und Mark überzeugen ihren Boß, das Programm "geringfügig zu modifizieren". Eine weise Entscheidung, denn ein paar Monate später tritt die Softporn-Parodie ihren weltweiten Siegeszug an.

Der erste Teil nennt sich "Leisure Suit Larry in the Land of the Longue Lizards". Der Spieler steuert eine etwas eckig ausgefallene Spielfigur via Tastatur durch das harte Bildschirmleben. Erreicht Larry den Bildschirmrand, wird das nächste Bild geladen (vorausgesetzt, da befindet sich kein Hindernis...); ein Prinzip, das sich bei allen Larrys gehalten hat.

Wollen Sie Larry zu einer besonderen Aktion bewegen, hacken Sie fiebernd in die Tasten und hoffen, daß der Computer alles versteht: Das Verständnis Mensch/Maschine ist im ersten Teil noch recht rudimentär. Auch die Grafik ist eckig, starr und mutet dezent museumsreif an.

Doch der erste Teil ist zurecht Softwaregeschichte. Die Rätsel im Spiel sind nicht immer leicht zu lösen; aber das Flair der Nachtschwärmer, der kneipengestählen Körper und der Lust am schnellen Genuß hat Al Lowe nicht wieder so hinbekommen. Grund genug, sich das Spiel (sofern man's nicht schon im Büro gespielt hat) genüßlich "zu geben".

Im zweiten Teil "Leisure Suit Larry goes looking for Love — in several wrong Places" steht Larry nicht vor Lefty's Bar, sondern lebt glücklich mit der Schönheit aus dem letzten Teil zusammen. Zur Zeit mäht er den Rasen vor dem Anwesen seiner Lebenspartnerin. Doch die will ihn plötzlich nicht mehr kennen und schmeißt ihn raus. Grund genug, sich wieder auf den Heiratsmarkt zu werfen; zwar leeren Magens und ohne einen Penny in der Tasche, aber immerhin frohen Mutes.

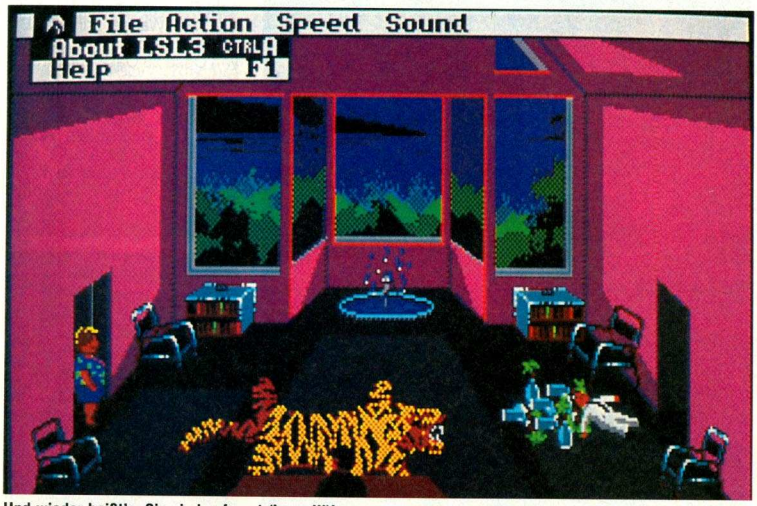
Das erste Abenteuer führt Larry in einen amerikanischen Ableger der "Herzblatt"-Sendung, wo er sich unfreiwillig die Reise mit einer entzückenden Dame sichert; dann gewinnt er im Studio nebenan noch eine Million Dollar Taschengeld. Grund für jedermann, sich genüßlich zur Ruhe zu setzen, doch Larry stolpert unfreiwillig in die Schußlinie eines größenwahnsinnigen Bösewichts (siehe James Bond), schöner Frauen (siehe James Bond) und eines Geheimdienstes (siehe James Bond). Und damit geht das Abenteuer erst richtig los.

Larrys Luxusbody ist nun klarer zu erkennen: Die Grafik unterstützt den EGA-Modus. Auch statt PC-Gepiepe (das nach drei Minuten Endlosschleife deutlich an Charme verliert) ist durch AdLib-Mitwipp-Jazz ausgetauscht. Die Spielfigur läßt sich inzwischen mit der Maus und dem Joystick steuern. Das Spiel entpuppt sich als eine feinsinnige Parodie mit Anspielungen auf James Bond und den amerikanischen Serienrummel — rundherum gute Unterhaltung.

"Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of pulsating Pectorals" fängt dort an, wo Larry II endet: Auf dem paradisischen Eiland Nontoonyt. Larry wird, wie schon im zweiten Teil: 1) von seiner Partnerin verlassen, 2) aus einem Job gefeuert, 3) auf die Straße gesetzt. Die besten Voraussetzungen für eine gute Zeit sind also gegeben.

Einige Damen später wird Larry leider von aufgebrachten Ureinwohnern gekidnappt. Jetzt betritt eine Neuheit die Bühne des Adventure-Theaters: Patti, die sich unsterblich in Larry verliebt hat. Der Spieler macht sich in ihrer Rolle auf die Suche nach ihrem Schätzchen, bevor er in den Kochtopf wandert und erlebt so das Spiel um Liebe, starke Gefühle und tropische Sommernächte aus einer ungewohnten Perspektive...

Im "Triple Pack" findet der Spieler alle drei Larry-Abenteuer in einer Box — und das zu einem fairen Preis. Bei diesem Angebot sollte man zugreifen. In Kürze wird eine komplett deutsche VGA-Version des ersten Teils erhältlich sein — ein Test folgt in unserer Monatszeitschrift *POWER PLAY*. *ANATOL LOCKER*

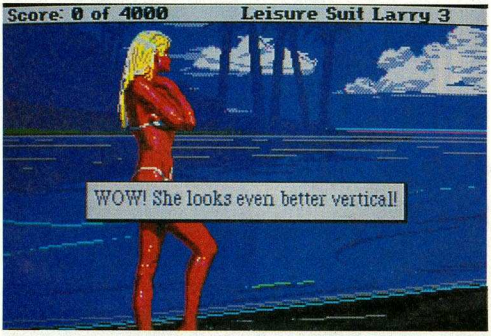


Und wieder heißt's: Sie sind gefeuert (Larry III)!

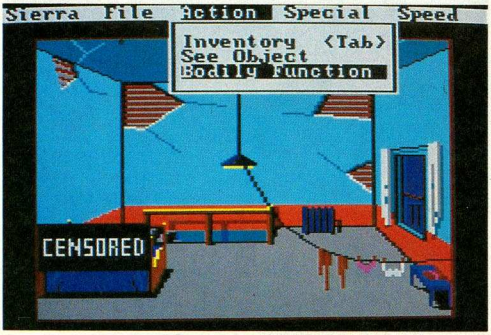
Eine Million im Glücksrad: Auch Larry hat mal Glück (Larry II).

Solche Kandidaten wünscht sich jeder Showmaster (Larry II).

Von hier nimmt das Unglück seinen Lauf... (Larry I)



Sex as Sex can: Der wippende Balken gefällt jedem Zensor (Larry I).



...horizontal ist auch nicht schlecht... (Larry III)

Tips & Tricks

Es gibt Gerüchte, die halten sich hartnäckig. Hier nochmal: Das Original von "Leisure Suit Larry" ist *nicht* von Viren befallen. Es ruiniert keine Dateien. Es löscht keine Festplatten. Bei Raubkopien können wir keine Garantie übernehmen, aber so etwas hat man als braver Spieler ja nicht...

Larry I:

Drücken Sie die Tasten ALT und X, wenn Sie an die Altersabfrage kommen. Damit springen Sie automatisch ins Spiel und müssen nicht alle Fragen beantworten. Und hier der Weg zu Larrys erstem erotischen Abenteuer: In der Bar bestellt man einen Whisky, den man allerdings nicht trinkt, sondern nur nimmt. Man gibt ihn der gestrauchelten Existenz vor der Toilette und bekommt dafür eine Fernbedienung. Nicht wundern, nur nehmen. Jetzt geht man in die Toilette und sieht sich die Grafitti genauer an. Mit dem Paßwort, das man auf diese Art und weise erfährt, kommt man an der Tür ein Stückchen weiter. Das Stück Fleisch ohne Hirn, das sich vor der Treppe breitmacht, bekommen Sie nur vom Fleck, wenn Sie das Programm so lange umschalten, bis seine Lieblings-Seifenoper läuft. Und jetzt fix, denn die Gute liegt so nah! Noch ein gut gemeinter Rat: Use a condom.

Larry II:

— Sobald Sie das Onklunk haben, sollten Sie schleunigst speichern. Der Weg zum Schiff kann nämlich etwas beschwerlich werden.

— In Mamis Kabine ist etwas, das für Sie von Interesse sein könnte (außer Mami natürlich).

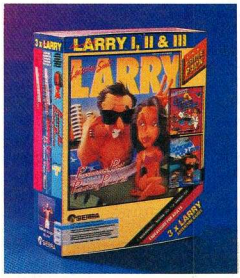
— Vergessen Sie den "spinach dip". Er ist zu nichts gut.

— Wer taucht, der findet... ein Oberteil.

Larry III:

Larry: Von Terry bekommen Sie (unter anderem) das Messer, das Sie an den Treppenstufen schärfen. Dann webt man sich ein schmuckes Baströckchen, schnitzt mit dem Messer eine Plastik — und jetzt sollte man bei der Dame Erfolg haben.

Patti: Auf der Palme findet man zwei Kokosnüsse. Die können Sie mit dem BH als Schleuder prima zu Wurfgeschossen machen. Ergebnis: Wachen k.o.



I • N • F • O

Titel:	**Larry Triple Pack**
Hersteller/Anbieter:	Sierra/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (12 MHz), EGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja (außer Larry I)
Roland:	ja (außer Larry I)
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja (nicht bei Larry I)
Joystick:	ja (nicht bei Larry I)
Dokumentation	
Umfang:	spärlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Larry-Postkarte
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (viel)
Kopierschutz	
Diskette:	ja (nur bei Larry I)
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich bis lästig

Lemmings

In Kolonnen bewegen sich kleine Wuselwesen über Ihren Bildschirm. Passen Sie einen Augenblick lang nicht auf, stürzen die putzigen Kerlchen hilflos in den nächsten Abgrund. Wie viele Lemmings können Sie retten?

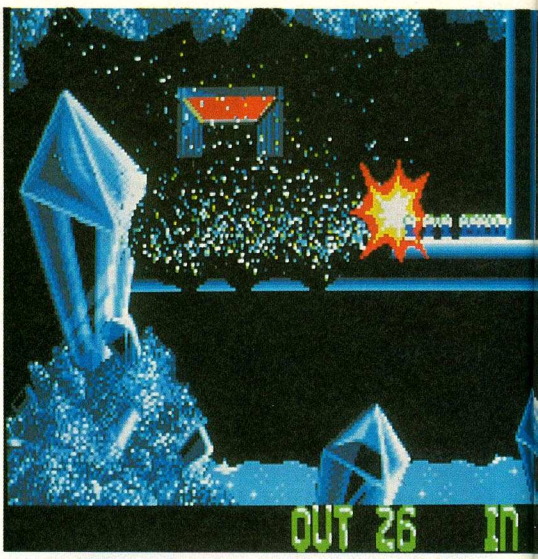
Kennen Sie die "Lemmings"? Gemeint sind nicht die echten Lemminge, seltsame Nagetiere, die die befremdende Angewohnheit haben, sich mitunter freiwillig in den Tod zu stürzen. Nein, die Lemminge, um die es hier geht, sind putzige kleine Männchen, deren Intelligenzquotient allerdings den der Nagetiere noch gewaltig unterbietet. Die Lemminge laufen einfach durch die Gegend und haben dabei nicht die geringste Überlebenschance, wenn Sie ihnen nicht ganz klare Kommandos geben und so einen Weg ins gelobte Lemmings-Land bauen.

Insgesamt müssen Sie die Lemminge durch 120 Levels voller Gefahren steuern. Die Levels sind in vier Schwierigkeitsstufen unterteilt, von "Fun" (harmloser Spaß) bis "Mayhem" (Hirnfolter). Sind die ersten Levels noch dazu da, Ihnen den Umgang mit der Maus nahezubringen, verlagert sich der Aspekt des Spiels bald in eine andere Richtung: Mit zunehmendem Maße wird es immer komplizierter rauszukriegen, wie Sie eigentlich die Lemminge ins Ziel bringen sollen, ohne daß auf dem Weg dorthin zu viele geopfert werden müssen. Somit ist Lemmings ein Denk- und Knobelspiel mit toller Geschicklichkeits-Komponente.

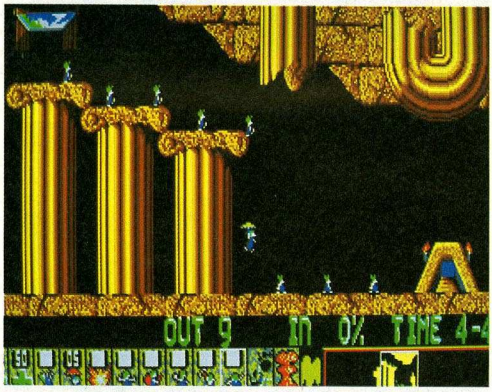
Ein Level hat immer mindestens zwei Elemente: eine Falltür und einen Ausgang. Die Falltür öffnet sich nach wenigen Sekunden, und raus purzeln die ersten der bis zu 100 Lemminge. Sobald sie Boden unter den Füßen haben, watscheln sie drauflos und prallen entweder gegen Hindernisse und drehen dann einfach um, oder fallen Abgründe herab, laufen in Schnappfallen, ins Wasser, unter Ein-Tonnen-Gewichte oder noch bizarrere Objekte, die aber eines gemeinsam haben: Der Lemming überlebt die rohe Behandlung nicht. Dies ist keinesfalls in Ihrem Interesse, da Sie in jedem Level einen gewissen Prozentsatz von Lemmingen unversehrt in den Ausgang befördern müssen, um weiterzukommen.

Um den Kreaturen unter die Arme zu greifen, können Sie einzelnen Lemmingen Kommandos geben. Mit der Maus wählen Sie die Kommandos aus einer Symbolreihe am unteren Bildschirmrand aus und klicken dann mit dem Mauszeiger einfach auf den entsprechenden Lemming (theoretisch geht das auch mit der Tastatur, aber kompliziertere Levels sind damit praktisch nicht zu schaffen; eine Maus ist quasi ein Muß für dieses Spiel).

Es gibt acht verschiedene Arten von Spezial-Lemmingen. "Climber" klettern auch an senkrechten Wänden hoch, "Floater" haben einen Fallschirm und sinken immer sanft zu Boden, egal aus welcher Höhe. Lemminge, die beides können, nennt man "Athletes". Damit die Lemminge nicht wild durch die Gegend laufen, gibt es "Blocker". Diese stehen auf der Stelle und halten die ande-

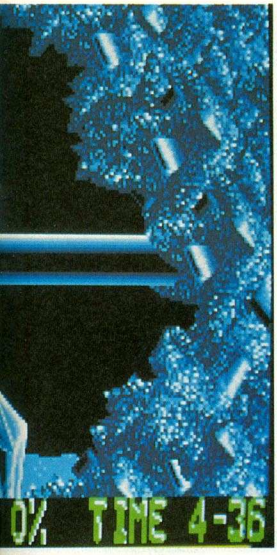


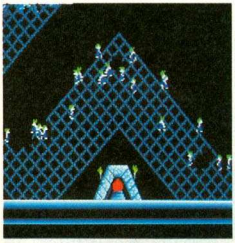
Wenn alles versagt, hilft nur noch die Massensprengung



Mit dem Fallschirm schweben die Lemminge dem Ziel entgegen

Wie kommen die Kerlchen heil zum Ausgang?





Verlieren Sie bei so vielen Schützlingen nicht den Überblick

ren Lemminge auf, die dann einfach die Richtung wechseln und weitergehen. "Builders" bauen Brücken, indem sie Platten aufeinanderlegen. Die Brücken gehen immer nach schräg oben. Aber Vorsicht, ein Builder hat nur begrenzten Bauvorrat und hört unvermittelt auf, wenn ihm das Material ausgeht. Erst wenn Sie ihn erneut zum Builder machen, baut er eine Zeit lang weiter. Schließlich gibt es noch "Basher", "Miner" und "Digger". Diese drei graben Gänge jeweils in eine andere Richtung: waagerecht, schräg nach unten oder senkrecht.

Ein Level gilt als beendet, wenn kein Lemming auf dem Spielfeld mehr steht. Da Sie aber in fast jedem Level mit Blockern arbeiten müssen und diese danach nicht mehr zu bewegen wären, können Sie einzelne Lemminge in lebende Bomben verwandeln. Über dem Kopf des Märtyrers wird dann von 5 bis 0 heruntergezählt, danach gibt es eine farbenprächtige Explosion, und der Weg ist frei. Die Bomber kann man übrigens auch einsetzen, wenn man Löcher graben muß, aber keinen Buddler mehr hat, oder andere Hindernisse aus dem Weg schaffen will. Lediglich bei Metallflächen beißen sich Buddler und Bomber die Zähne aus: Die sind nicht anzukratzen und müssen anders umgangen werden.

Trickreich, weil schwer zu erkennen, sind Einweghindernisse. Das sind Hindernisse, auf denen Pfeile flimmern. Ein solches Hindernis kann nur in Pfeilrichtung durchgraben werden, in der anderen Richtung verhält es sich wie Metall.

BORIS SCHNEIDER

Tips & Tricks

— Anfänger machen oft den Fehler, das Timing des Countdowns rauskriegen zu wollen, um dann die Lemminge ungefähr da explodieren zu lassen, wo man die Löcher braucht. Machen Sie doch einen Lemming vorher an der Stelle, an der Sie ihn sprengen wollen, zum Blocker.

— Wenn Sie mit einem Lemming eine größere Brücke bauen müssen, gibt es eine akustische Hilfe: Bei den letzten drei Platten, die der Lemming verlegt, gibt es ein "Ping". Wenn Sie kurz nach dem dritten Ping auf den Lemming klicken (wenn er gerade anfängt mit den Schultern zu zucken), baut er weiter. Solange Sie zuhören, können Sie sich um andere Lemminge kümmern, und beim ersten "Ping" wieder Ihre Aufmerksamkeit dem Brückenbauer schenken. Doch Vorsicht, wenn Sie zwei Brücken gleichzeitig bauen!

— Das Problem: Von einer Anhöhe fallen Lemminge herunter und stürzen dabei zu Tode. Sie haben nicht genug Fallschirme, um alle Lemminge sanft herunterzulassen. Es gibt mindestens drei Lösungen, nicht jede funktioniert immer:

a) Sie lassen einen Lemming per Fallschirm runter, der unten eine Brücke baut, bis die anderen Lemminge auf diese Brücke fallen. Ist der Höhenunterschied jetzt gering genug, überleben diese den Sturz.

b) Sie lassen den Lemming erst senkrecht nach unten graben, dann irgendwann schräg nach unten oder zur Seite. Grabenden Lemmingen kann man nämlich andere Grabkommandos geben, um so verwinkelte Gänge zu graben. Allerdings brauchen Sie ein gutes Augenmaß, um herauszukriegen, wann Sie den Gang umknicken müssen, damit die Fallhöhe nicht zu groß ist.

c) Dieser Trick funktioniert nur in sehr wenigen Levels, ist aber ziemlich gemein und manchmal die einzige Möglichkeit. Nehmen wir an, die Lemminge würden nach links von einer Anhöhe fallen, die nur ein Stück vom linken Rand entfernt ist. Nehmen wir weiterhin an, daß am linken Rand eine schroffe Felswand ist. Dann bauen Sie einfach eine Brücke nach ganz links. Klar, die Lemminge sind damit noch höher und fallen somit noch tiefer. Aber an der Felswand gibt es kleine Vorsprünge, die immer wieder den Fall der Lemminge bremsen.

— Das Problem: Auf dem Weg zum Ziel ist eine tödliche Falle, von der Sie nicht wissen, wie Sie sie umgehen sollen. Bevor Sie jetzt lange Brücken bauen, Umwege graben und sich sonstwie abmühen, können Sie auch einen gemeinen Trick anwenden. Kesseln Sie mit mehreren Blockern die Lemminge auf möglichst engem Raum ein. Lassen Sie dann diesen dichten Pulk auf die Falle zulaufen. Denn jedesmal, wenn die Falle zuschnappt, erwischt sie nur einen Lemming, die anderen bleiben ungeschoren. Da die Fallen immer eine gute Sekunde brauchen, bis sie wieder einsatzbereit sind, sollten Sie jede Menge Lemminge durch die Falle kriegen. Empfehlenswert ist diese Taktik nur, wenn Sie 70 Prozent oder weniger zum Ausgang bringen müssen.

— Zum Schluß ein paar Codes. Wir haben für jeweils drei Levels pro Schwierigkeitsgrad einen Code angegeben.

Fun:
5: LDLCAJNFCK
10: MKHMDLCKCX
20: JLNACIOEDJ

Tricky:
5: NHLDIBADEU
10: BINLLDIIEV
20: IJHLFIBCFK

Taxing:
5: FAJHLDHBGT
10: DHFIJLLGGV
20: FINLMDHQGT

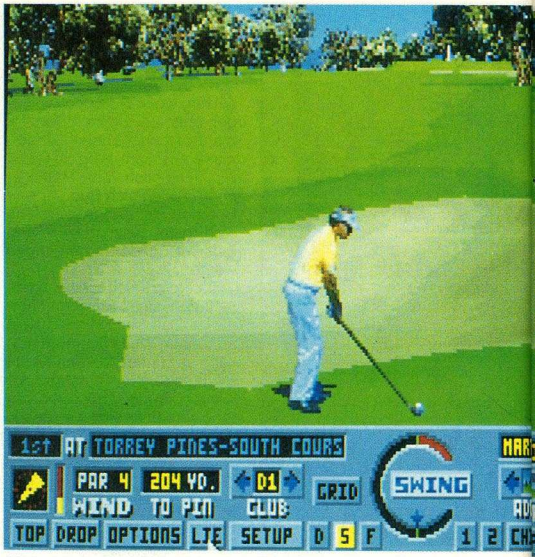
Mayhem:
10: HLDIFINEIV
20: DIFIJLMOIQ
30: FINLLFIIJQ

I • N • F • O

Titel:	**Lemmings**
Hersteller/Anbieter:	Psygnosis/United Software
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 512 KByte
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausreichend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	ja
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

LINKS

Golf ist eine der schönsten und zugleich elitärsten Sportarten. Wer nicht zu den wenig Glücklichen gehört, die Golf live an der frischen Luft spielen dürfen, der kann sein Handicap so realistisch wie nie zuvor am Computer verbessern.



Glück gehabt: Wenige Meter weiter und der Ball wäre im Sandbunker gelande

Selten wurde eine Computersportart von einer Programmreihe so dominiert wie Golf von "Leader Board". Das amerikanische Softwarehaus Access veröffentlichte 1984 die erste Version dieser Golfsimulation für den C 64. Im Lauf der Jahre wurden neben Umsetzungen des Originals für andere Computer die Nachfolgespiele "Executive Leader Board" und "World Class Leader Board" präsentiert. Letzteres gibt es auch in einer guten Fassung für MS-DOS-PCs.

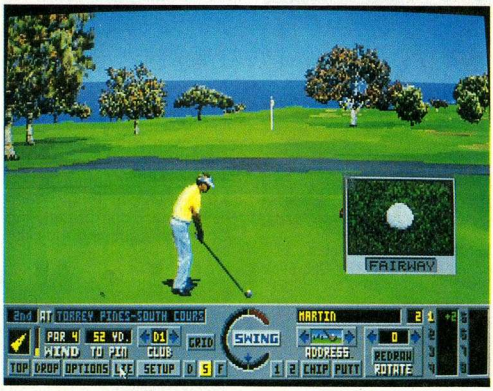
Nachdem es einige Jahre relativ still um die erfolgreiche Serie war, stellte dasselbe Programmierteam vor kurzem "Links" vor. Das Golfspiel baut auf den bewährten Elementen der Vorgänger auf, wurde allerdings spieltechnisch um viele Details erweitert sowie optisch und akustisch aufpoliert.

Bevor Sie das erste Loch in Angriff nehmen, ist es ratsam, sich auf der "Driving Range" und dem "Putting Green" einzuschlagen. Beide lassen sich vom Hauptmenü problemlos anwählen. Auf der Driving Range sollten Sie sich mit den einzelnen Schlägern vertraut machen. "Wie weit fliegt der Ball mit welchem Schläger bei welcher Schlagstärke?" ist eine der wichtigsten Fragen, die Sie sich im Lauf des Spiels ständig stellen werden. Auf dem Putting Green sollten Sie nicht nur lernen, wie empfindlich der Ball auf die jeweilige Schlagstärke reagiert. Ausschlaggebend ist, daß Sie die Auswirkungen von Steigungen, Gefällen und Schrägen auf den Lauf des Balls richtig einschätzen lernen.

Wenn Sie dies alles hinter sich haben, sollten Sie sich Ihren "Spieler" zusammenbasteln. Dazu gehen Sie ins "Player"-Menü und suchen sich die Schläger aus, die Sie mit auf Tour nehmen wollen. Außerdem wird hier der Schwierigkeitsgrad festgelegt. Anfänger sollten "Amateur" wählen, denn hier wirken sich geringe "Verfehlungen" beim Schlagen nicht so dramatisch auf die Flugbahn des Balls aus.

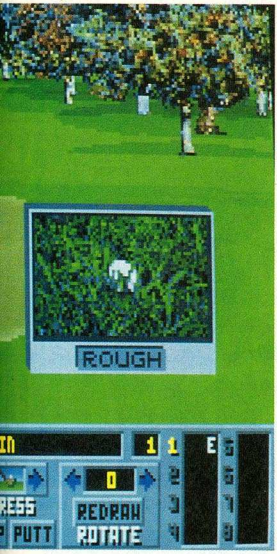
Mit den Schlägern im Gepäck und der Trainingsarbeit in den Knochen können Sie nun zum ersten Abschlag des Kurses marschieren. Insgesamt stehen Ihnen 18 Löcher bevor. Sie sehen den Platz aus der Sicht des Golfers in schmucker 3-D-Grafik. Im unteren Viertel des Bildschirms sind die Anzeigen untergebracht. Hier steht beispielsweise, wie lang das Loch ist und wieviel Schläge man über Par liegt. Wenn Sie diese Angaben genau studiert haben, sollte der Schläger ausgewählt werden.

Um festzulegen, in welche Richtung der Schlag geht, wird mittels Maus oder Tastatur auf dem Kurs eine Markierung plaziert. Wie weit es bis zu dem jeweiligen Punkt ist, wird netterweise angezeigt. Eine korrekte Markierung garantiert allerdings noch lange nicht für ei-



Der Ball liegt zum Glück auf dem Fairway

Hier bastelt Ihr Euch einen Spieler zusammen



geleert hat, müssen Sie noch einmal die Taste drücken. Wenn Sie diese Markierung genau treffen, fliegt der Ball exakt wie geplant. Sollten Sie allerdings zu früh oder zu spät reagieren, driftet der Ball je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad unterschiedlich weit nach links bzw. rechts ab.

Nachdem der Ball sanft gelandet ist, wird Ihnen mitgeteilt, wo er liegt und wie weit der Schlag ging. Sollten Sie damit

Hier seht Ihr den Platz aus der Vogelperspektive

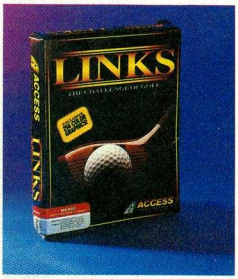
Im Hauptmenü wählen Sie alle wichtigen Menüs und Spielmodi an

nen perfekten Schlag. Dazu muß erstens die Windrichtung berücksichtigt werden und zweitens der Schlagvorgang an sich reibungslos ablaufen. Mit einem Klick auf das "Swing"-Symbol wird die Ausholbewegung eingeleitet. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto weiter fliegt der Ball. Optisch erkennen Sie es daran, daß sich der Kreis rund um den "Swing"-Schriftzug langsam, aber sicher mit gelber Farbe füllt. Wenn Sie meinen, daß die Stärke ausreicht, lassen Sie die Taste los. Sobald die Skala bis zum Ende gefüllt ist, dreht sich die Prozedur um. Die Farbe weicht wieder aus dem Kreis. Wenn er sich bis zur unteren grünen Markierung nicht zufrieden sein, dürfen Sie den Schlag wiederholen. Besonders gelungene Schläge werden auf Wunsch sogar noch einmal gezeigt. Sind Sie für den nächsten Schlag bereit, wird die Grafik neu aufgebaut — entsprechend der aktuellen Lage des Balls. Sind Sie schließlich auf dem Grün angelangt, muß geputtet werden. Hierzu sollten Sie unbedingt das "Grid" einschalten. Es wird ein Gitter über das Grün gelegt, das Ihnen zeigt, wo's bergauf und bergab geht.

Erst wenn Sie sich mit Links einigermaßen vertraut gemacht haben, sollten Sie auf die Feineinstellungen zurückgreifen. Im "Setup"-Menü werden die Fußstellung korrigiert und andere Golf-Insider-Details eingestellt. Diese sind aber nur für absolute Golfprofis interessant. Otto-Normal-Golfer kann damit wenig anfangen. Sinnvoller ist dagegen ein Blick auf den kompletten Golfkurs aus der Vogelperspektive. Auf Wunsch wird eine entsprechende Grafik eingeblendet, auf der auch zu sehen ist, wo die verschiedenen Bälle liegen. Während des Spiels, an dem bis zu acht Personen teilnehmen dürfen, kann übrigens jederzeit gespeichert werden.

Dank beeindruckender Grafik und ausgefeilter Steuerung ist Links mit Abstand die realistischste Golfsimulation. Besonders im Wettkampf mit Freunden bietet Links abendfüllenden und äußerst unterhaltsamen Zeitvertreib. Verschiedene Zusatzdisketten mit neuen Golfplätzen garantieren auch langfristig für anhaltende Motivation.

MARTIN GAKSCH



Tips & Tricks

— Sie sollten sich anfangs keinesfalls zu viel zumuten. Für Einsteiger ist es ratsam, auf dem Schwierigkeitsgrad "Amateur" zu beginnen. Das Spiel ist auf dieser Stufe nicht weniger reizvoll, man vermeidet nur demotivierende Frusterlebnisse, wenn der Ball auch nach dem achten Schlag wieder im Gebüsch landet.

Deshalb Eile mit Weile

— Auf der technischen Seite sollte man zwei Dinge beachten. Zum einen ist es äußerst ratsam, im Setup-Menü "Extended" bzw. "Expanded Memory" zu aktivieren. Außerdem reicht es völlig, bei der Wahl der Detailstufen bei den weit entfernten Objekten auf "Low" und den mittel entfernten Objekten auf "Med" zu gehen. Damit wird der Aufbau des Platzes erfreulich beschleunigt. Nur bei den nahen Objekten sollte man auf "Max" bleiben.

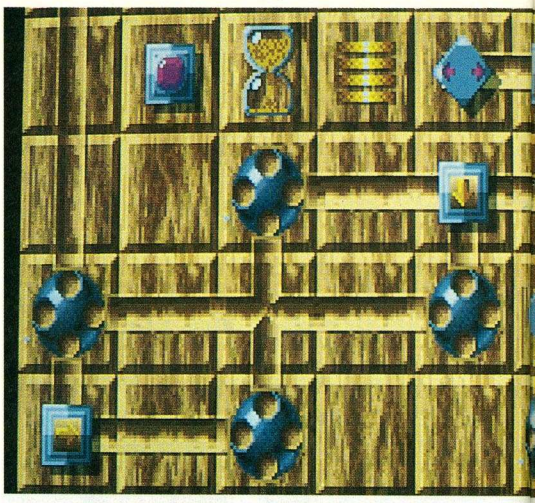
— Wer schlägt, der sollte bei der Schlagstärke nur in absoluten Ausnahmefällen den oberen grünen Strich des "Swing"-Kreises überschreiten. Wer darüber hinausgeht, der kann den Ball zwar weiter vorwärts dreschen, muß dafür aber meist mit dem Abdriften des Balls büßen. Je weiter Sie nämlich den oberen roten Strich überschreiten, desto pingeliger reagiert das Programm auf das Verfehlen des unteren roten Striches.

I • N • F • O

Titel	**Links**
Hersteller/Anbieter:	Access/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT, VGA, 640 KByte RAM und Festplatte
Empfohlen:	386er (16 MHz), 2 MByte RAM, VGA und Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

LOG!CAL

Wer ein Auge für Farben hat, der ist bei Rainbow Arts' neuem Tüftelspiel gut aufgehoben: Bunte Kugeln sollen von Ihnen in die richtigen Wege geleitet werden. Bei Logical sind Schnelligkeit und Kombinationsgabe gefragt.



Logical ist ein pfiffiges Denkspiel, das zudem schnelle Reaktionen erfordert

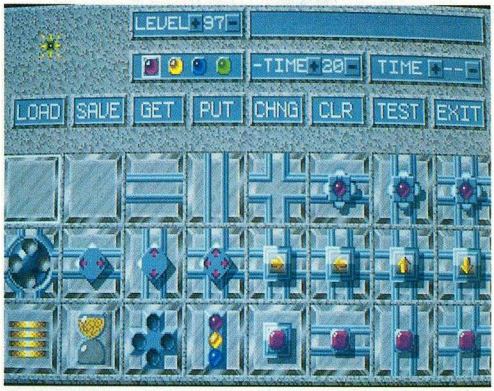
Wer nach der "Zauberwürfel"-Hysterie vor gut zehn Jahren noch etwas auf der Knobelwelle mitgeritten ist, der wird auch mit der "Teufelstonne" Freundschaft geschlossen haben. Hier mußten verschiedenfarbige Kugeln in einer bestimmten Reihenfolge in Mulden plaziert werden. Ganz genauso ist der Spielablauf bei "Logical" zwar nicht angelegt, Ähnlichkeiten sind aber nicht zu übersehen.

Der Bildschirm zeigt stets eine Anordnung von Drehfeldern, die mit Röhren verbunden sind. Jedes Drehfeld hat vier Mulden, in denen je eine Kugel Platz findet. In diese Architektur wird in bestimmten Zeitabständen ein solcher Kuller eingeschleust. Der Ball rollt nun die Röhre entlang, bis er auf ein Hindernis stößt und macht dann wieder kehrt. Sollte die Kugel währenddessen auf ein Drehfeld treffen, könnte sie sich unter Umständen zur Ruhe setzen. Das hängt davon ab, ob die Seite des Drehfelds, auf das sie trifft, frei oder bereits besetzt ist. Ist noch Platz, nimmt der Ball in der Mulde Platz und eine neue Kugel wird auf Tour geschickt.

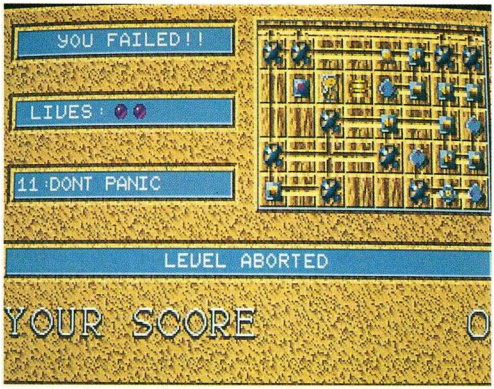
Mit der Maus können Sie jedes Drehfeld drehen und eine seßhafte Kugel wieder auf Tour bringen. Dies müssen Sie praktisch ständig machen, denn Ihre Aufgabe besteht darin, ein Drehfeld mit jeweils vier gleichfarbigen Bällen zu füllen. Dies ist leider nicht allzu einfach, denn insgesamt tummeln sich Kugeln in bis zu vier verschiedenen Farben auf dem Bildschirm. Sollte es Ihnen trotzdem gelingen, ein Drehfeld farbig einheitlich zu füllen, explodiert dieses D: die Kugeln verschwinden, die Mulden sehen ausgebrannt aus, das Drehfeld bleibt aber einsatzfähig. Ein Level gilt dann als geschafft, wenn Sie jedes vorhandene Drehfeld auf diese Weise "behandelt" haben.

Das klingt zwar fürs erste recht kompliziert, entpuppt sich aber schon nach kurzer Warmspielzeit als sehr logisch und durchschaubar. Um Sie nicht zu unterfordern, haben sich die Programmierer einige zusätzliche Spielelemente einfallen lassen, die in höheren Levels immer häufiger eingesetzt werden. So sind Röhren ab und zu von einem quadratischen Kästchen unterbrochen, das in der Anleitung als Farbstopper tituliert ist. Hier dürfen nur solche Kugeln passieren, die mit der Farbe des Stoppers identisch sind. Ein ähnliches Gebilde, der Farbwechsler, läßt zwar alle Bälle vorbei, färbt sie allerdings mit seiner Lieblingsfarbe ein. Manche Röhren sind zusätzlich mit einem Richtungspfeil versehen. Sollte sich ihnen eine Kugel aus der falschen Richtung nähern, wird diese unverzüglich auf den Heimweg geschickt. Besonders hinterlistig ist eine Kombination aus Richtungspfeil und Farbstopper. Allzu leicht kann sich eine Kugel zwischen diesen beiden Gebilden verfangen und dann auf immer und ewig dort festhängen.

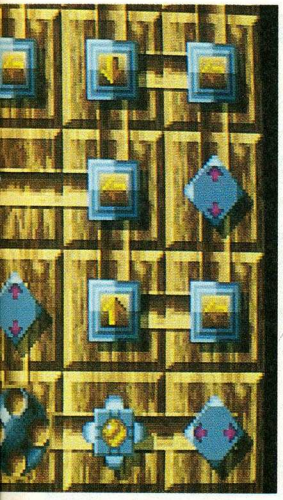
Fast jeder Level ist zusätzlich mit einem Zeitlimit ver-

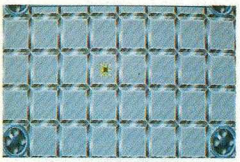


Der Editor erlaubt, beliebig viele eigene Levels zu gestalten

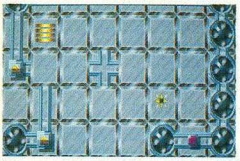


Ein paar Infos über den nächsten Level

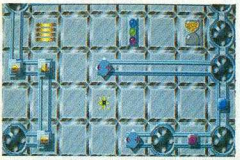




Ein Level entwickelt sich: von der Anfangsidee...



...über die Installation der wichtigen Drehfelder...

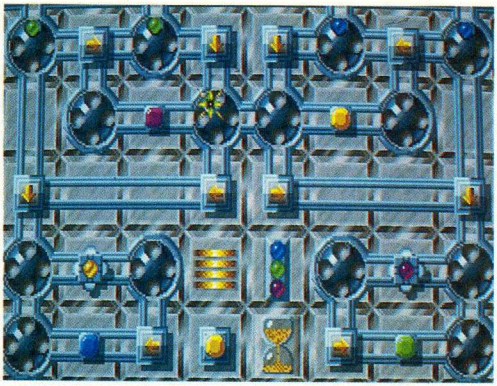


...bis hin zum letzten Detail samt Zeitlimit

sorgt. Eine Sanduhr zeigt an, wie lange Sie noch Kugeln klicken dürfen. Als Ausgleich finden Sie in manchen Spielstufen eine kleine Grafik, die anzeigt, welche Kugel als nächstes eingeschleust wird. So können Sie wesentlich besser planen und schon im Voraus die entsprechenden Mulden freihalten.

Eines der gemeinsten Spielelemente ist die Ampel. Wenn Sie diese auf dem Bildschirm erblicken, dann heißt es, taktisch sehr geschickt zu agieren. Je nach Farbe der drei Ampelleuchten müssen Sie Drehfelder in dieser Reihenfolge zur Explosion bringen. Haben Sie vier grüne Kugeln plaziert, aber die Ampel zeigt an erster Stelle rot an, dann bleiben Ihnen die vier grünen Bälle solange erhalten, bis Sie ein Drehfeld mit roten Kullern zustande gebracht haben. Nicht minder trickreich ist die Farbvorgabe bei Drehfeldern. Sie müssen dann nicht vier gleichfarbige Kugeln "einlochen", sondern sich an der entsprechenden Farbvorgabe orientieren. Schließlich tummeln sich ab und zu Teleporter auf dem Spielfeld. Diese transportieren Kugeln dann wie von Geisterhand von einem Ort zum anderen.

Vor Spielbeginn dürfen Sie sich netterweise eines von vier Grafiksets aussuchen, in dem sich die Levels anschließend präsentieren. Außerdem sind Musik sowie Soundeffekte ein- und auszuschalten. Insgesamt stehen Ihnen 99 Levels bevor. Nach jeder gelösten Spielstufe wird Ihnen ein Paßwort gezeigt, das auch nach Spielende Zugriff auf den aktuellen Level erlaubt. Wer den 99. Level geschafft hat, darf sogar eigene Spielfelder basteln und speichern — dank dem eingebauten Editor kein Problem.



In bestimmten Abständen wird eine neue Kugel eingeschleust

Logical basiert auf einer einfachen Grundidee, die mit zusätzlichen Spielelementen geschickt aufgepeppt wurde. Man kapiert die gestellte Aufgabe recht schnell, wird aber im Lauf der Zeit immer mehr gefordert. Wer kühlen Kopf bewahrt und sich mit den raffinierten Extras auskennt, der wird langfristig an Logical gefesselt. Für Tüftelgenies, denen selbst der 99. Level ein müdes Lächeln entlockt, ist der Editor zum Erstellen eigener Spielfelder ein willkommenes Geschenk. Alles in allem zählt Logical zur aktuellen Denkspielelite — unverbraucht, spannend und motivierend.

MARTIN GAKSCH

I • N • F • O

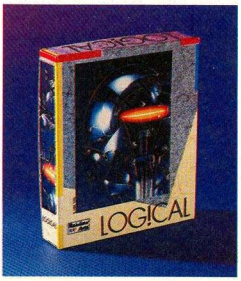
Titel:	**Logical**
Hersteller/Anbieter:	Rainbow Arts/Rushware
Zirka-Preis:	90 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Tips & Tricks

Als Starthilfe folgen nun die Paßwörter für die ersten 19 Levels:

Level 1:	Welcome
Level 2:	The other Side
Level 3:	Quadri Quadra
Level 4:	Stone Road
Level 5:	Nice Colors
Level 6:	More Colors
Level 7:	Real Fun
Level 8:	Pink and Pink
Level 9:	Green Path
Level 10:	Bad Direction
Level 11:	Dont Panic
Level 12:	Colormania
Level 13:	Refreshment
Level 14:	Full Moon
Level 15:	Running Balls
Level 16:	Green River
Level 17:	Two Islands
Level 18:	More Colors
Level 19:	Times Change

Um Platz für farbig passende Kugeln zu schaffen, ist es wichtig, daß Sie auch mal ein Drehfeld zur Explosion bringen, das es eigentlich gar nicht mehr nötig hätte. Wenn Sie nämlich unbrauchbare Kugeln einfach irgendwo auslagern, dann gibt's mit Sicherheit in Kürze Platzprobleme.



PIRATES!

Bereisen Sie das karibische Meer, knüpfen Sie diplomatische Beziehungen zu verschiedenen Nationen, und sorgen Sie dafür, daß die Kanonen immer geladen sind.

Ein Flirt mit der Tochter wird mit Informationen gedankt

Das 17. Jahrhundert war die Zeit der politischen Intrigen, der versteckten Schätze und mannigfaltigen Abenteuer — die Zeit der Seeräuber. Der souveräne Pirat segelte auf eigene Faust drauflos, kaperte munter ein Schiff nach dem anderen und machte sich auch mal bei einer Regierung beliebt, indem er bevorzugt Schiffe einer verfeindeten Nation enterte. Das mannigfaltige Berufsbild des Seeräubers können Sie mit "Pirates" kennenlernen, einer klassischen Mischung aus Strategie-, Action- und Abenteuerspiel. Dieses Programm wurde zwar schon vor einigen Jahren veröffentlicht, aber es hat sich als echter Dauerbrenner bewährt, der auch heute noch die vorderen Plätze der Hitparaden belegt.

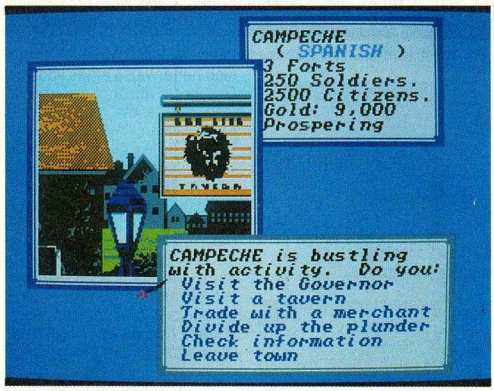
Zu Beginn haben Sie die Wahl, einen alten Spielstand zu laden oder eine neue Karriere zu beginnen. Beim ersten Mal entscheidet man sich natürlich für letzteres und kann sich nun für eine bestimmte Zeitperiode entscheiden.

Die nächste Frage richtet sich nach der Nationalität, die Sie im Spiel annehmen wollen. Auch diese Wahl kann unter Berücksichtigung der Zeitperiode Ihre Vorhaben erleichtern oder erschweren. Im Anschluß an die Eingabe des eigenen Namens wählt man einen von vier Schwierigkeitsgraden. Nach der Wahl eines bestimmten Talents (entscheiden Sie sich im Zweifelsfalle für "Fencing", die Fechtkunst) folgt der Kopierschutz in Form einer Handbuchabfrage. Nun kann das Piratenabenteuer endlich beginnen.

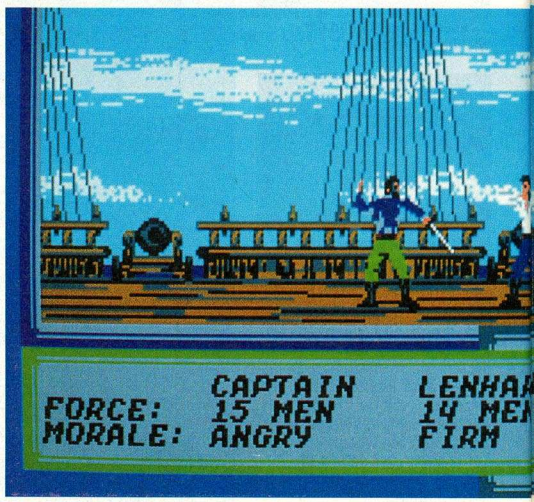
Das Spiel beginnt in einer Stadt, über der die Flagge Ihrer Nation weht. Per Menü können Sie verschiedene Stationen besuchen. Beim Gouverneur erhält man oft einen Spezialauftrag, dessen Erfüllung mit Gold und vielleicht auch einem Adelstitel gedankt wird. Ferner kann man einen Händler aufsuchen, um Beute zu verkaufen und Schiffe reparieren zu lassen oder man geht in die nächstgelegene Taverne. Am Anfang haben Sie nur ein Schiff und eine kleine Besatzung, doch in den schummrigen Hafenkneipen lassen sich weitere Crew-Mitglieder anwerben.

Sobald Sie die Stadt verlassen, sehen Sie Ihr Schiff und die unmittelbare Umgebung auf dem Bildschirm. Spätestens jetzt sollte man die Seekarte entfalten, die der Pakkung beiliegt. Auf ihr sind alle Häfen verzeichnet, die Sie anlaufen können. Mit Tastatur oder Joystick steuert man sein Schiff in die gewünschte Richtung und beobachtet, wie man mehr oder weniger schnell (hängt von der Windrichtung ab) seinem Ziel entgegenschippert.

Auf hoher See nähert man sich öfters einem anderen Schiff. Bei näherer Untersuchung erfährt man Nationalität und Schiffstyp. Wenn es sich nicht gerade um einen Frachter der eigenen Nation handelt, geht man als forscher Freibeuter zum Angriff über. Beide Schiffe erscheinen jetzt auf dem Bildschirm. Sie können die Segel rauf- oder runtersetzen und per Feuerknopfdruck die Bordkanone abfeuern. Eine Anzeige am unteren Bildrand verrät, wie stark die Besatzung des anderen Schiffs ist. Bevor man entert, indem man das eigene Schiff möglichst dicht an das andere her-

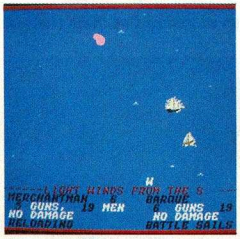


In einer Stadt können Sie den Gouverneur besuchen



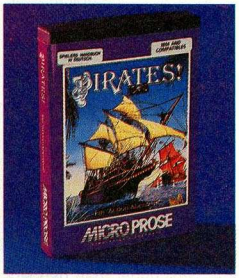
Je besser Sie sich im Duell schlagen, desto stärker wird die Kampfmoral Ihre

Verkaufen Sie die Beute beim örtlichen Händler



Kanonensalven im richtigen Augenblick entscheiden über den Ausgang

Die Suche nach einem versteckten Schatz darf nicht fehlen



Crew

I • N • F • O

Titel:	**Pirates**
Hersteller/Anbieter:	Microprose/United Software
Zirka-Preis:	80 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 256 KByte RAM
Empfohlen:	PC (8 MHz), EGA und Joystick
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	nein
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	farbige Seekarte
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (mittelschwer)
Kopierschutz	
Diskette:	ja
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	nervtötend

ansteuert, sollte man die gegnerische Besatzung erst durch ein paar Kanonentreffer dezimieren. Unmittelbar nach dem Entern müssen Sie sich meistens im Schwertduell mit dem Kapitän messen.

Wollen Sie sich nach einem erfüllten Piratenleben zur Ruhe setzen, werden Ihre Erfolge bewertet. Bis zu 100 Piratenpunkte kann man ergattern. Deren Verteilung richtet sich nach Ihrem Vermögen, der Anzahl an Adelstiteln, Landbesitz, gesellschaftlichem Status und auch nach dem Schwierigkeitsgrad, mit dem Sie Pirates gespielt haben.

Leider ist Pirates das einzige Spiel in diesem Sonderheft, das sich nicht auf Festplatte installieren läßt. Die Ladezeiten von Diskette halten sich zwar in erträglichen Grenzen, aber dieser Umstand ist eine ziemliche Zumutung. Grafik und Sound zeigen auch, daß Pirates schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat. Wenn Sie diese technischen Ärgernisse verschmerzen können, werden Sie durch das hervorragende Spielprinzip reich belohnt. Pirates vereint alle Tugenden eines guten Spiels: Es ist einsteigerfreundlich, sehr abwechslungsreich und garantiert monatelangen Spielspaß.

HEINRICH LENHARDT

Tips & Tricks

Gouverneure: Nur wer sich bei den Gouverneuren beliebt macht, kann mit militärischen Rängen und Adelstiteln rechnen. Hat ein Gouverneur eine Spezialmission auf Lager, sollten Sie diese in der Regel ausführen. Wird man mit der Tochter des Hauses bekannt gemacht, lohnt sich geschmeidige Konversation. Beim wiederholten Bezirzen danken dies die Damen mit Informationen; außerdem möchte man später vielleicht sein freudloses Junggesellendasein beenden. Militärische Beförderungen gibt es bevorzugt für das Angreifen feindlicher Städte.

Handel: Von Stadt zu Stadt gibt es zum Teil gewaltige Preisunterschiede. Sie können gutes Geld ehrbar verdienen, indem Sie günstige Routen auskundschaften und einfach bestimmte Waren im ersten Ort billig erstehen und am Zielort teuer verkaufen. Günstige Güter bekommt man z.B. in Gibraltar und Trinidad; Höchstpreise beim Verkaufen erzielen Sie in reichen Städten wie Gran Granada oder Santo Domingo.

POPULOUS

Ein Gott werden ist nicht schwer, Gott zu bleiben jedoch sehr: Mit dem grafisch anspruchsvollen Strategiespiel "Populous" können auch Normalsterbliche in den Alltag eines Allmächtigen hineinschnuppern.

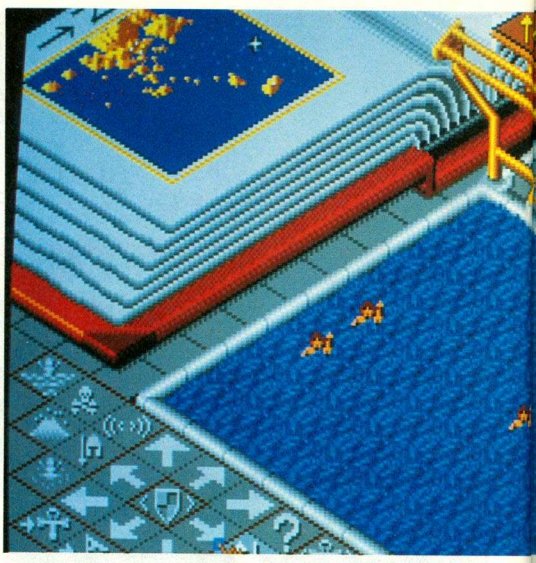
Das Bullfrog-Programmierteam um Peter Molyneux gehörte zu den Nobodys-Softwareszene, als es 1989 für Electronic Arts "Populous" entwickelte. Einige Wochen später kannte jeder die Erfinder dieses innovativen Programms, denn es raste steil die internationalen Hitlisten nach oben.

Populous ist ein einfaches Spiel mit komplexem Hintergrund: Über eine Reihe von Icon-Symbolen, die um eine in alle Richtungen scrollende 3-D-Landkarte angeordnet sind, gibt der Spieler in der Rolle eines Gottes Anweisungen an "sein" Volk. Zürnt er, läßt er ein Erdbeben unter die Sterblichen fahren, als Belohnung kann er hingegen Meere "verlanden" und Berglandschaften ebnen, um seinen Anhängern neuen Lebensraum zu schaffen. Pech für den verspielten Gott ist, daß ein zweiter Unsterblicher versucht, auf der gleichen Welt ein eigenes Völklein zu etablieren. Zu Beginn noch durch Ozeane voneinander getrennt, wachsen die Ländereien durch göttliche Intervention schnell zusammen. Dann sprechen die Pixel-Speere und -Schwerter, und jedes Männchen versucht möglichst viel Land für seinen Gott zu gewinnen. Auch in dieser Phase werden jedoch Actionsequenzen von den Sprites selbständig erledigt. Die Geschicklichkeit des Spielers spielt keine Rolle, er fällt nur die strategischen und taktischen Entscheidungen.

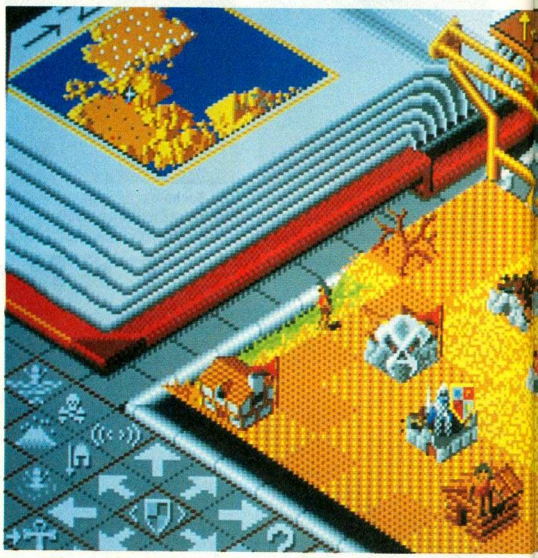
Der "böse" Gott, man ahnt's, wird natürlich vom Computer gespielt. Über Modemverbindung oder Nullmodemkabel-Anschluß können zwei PCs miteinander vernetzt werden, damit zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten können. Man beginnt jedes Spiel mit einem einzigen Anhänger, der auf einem unwegsamen Inselchen auf Hilfe seines Gottes hofft. Schafft man ihm über Maus- und Icon-Klick ein oder zwei Felsblöcke aus dem Weg, und verschüttet man den störenden See, kann der treue Untertan sein ärmliches Hüttchen ausbauen. Je weniger Unebenheiten um sein Grundstück herumliegen, desto hübscher und größer wird seine Behausung. Je komfortabler wiederum das Gebäude, desto schneller das Wachstum des Volkes: Schon bald wuselt ein zweites Sprite durch die Gegend und errichtet, falls geeignete Flächen vorhanden sind, sein eigenes Heim. Gebäude können die Größe von Schlössern erreichen; je größer das Gemäuer, desto schneller wächst die Bevölkerung.

Mit der Anhängerschaft wächst auch der Manavorrat, der für die Aktionen des Spielers benötigt wird. Acht Eingriffe in die Natur kann ein Gott über eine Icon-Leiste damit beschwören: "Manabillig" sind das An- und Abheben kleinerer Flächen, das Verschieben des göttlichen Symbols und das Verursachen eines minderen Erdbebens. Zur Mittelklasse der göttlichen Handlungen gehören das Versumpfen ganzer Landstriche, die Ernennung eines besonders kampfstarken Kreuzritters und das Heraufzaubern eines ganzen Vulkans. Die beiden finalen Katastrophen, die Sintflut und die Apokalypse, kosten riesige Manavorräte und sollten nur nach reiflicher Überlegung ausgesprochen werden. Auf unserer beigehefteten Populous-Karte finden Sie dazu nähere Erläuterungen.

Um die 500 Welten von Populous durchzuspielen, müssen Sie öfters auf die praktische Paßwortfunktion zurückgreifen: Nach Laden des Programms einfach den Namen der zuletzt besuchten Welt ein-



Wie gut, daß Sprites in einigen Welten wasserfest sind: Nach einer Sintflut p



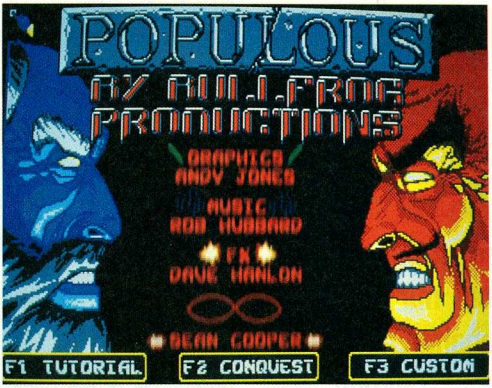
Ein Ritter bei der Arbeit: Brennende Gebäude und verlassene Ruinenstädte ze gegnerische Hinterland.

ldeln sie um ihr Leben.

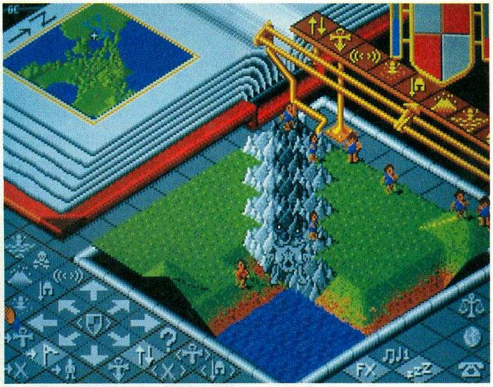
gen von seinem Trip ins

geben, und schon befinden Sie sich in der entsprechenden Stufe. Hat man Populous schließlich gelöst, kann man sich der "Custom"-Funktion zuwenden und Spiellandschaften ganz nach dem persönlichen Geschmack gestalten.

WINNIE FORSTER



Dank der Custom-Funktion darf man Welten erschaffen



Neue Heimat: Fantasielose Baupolitik zahlt sich bei Populous aus.

I • N • F • O

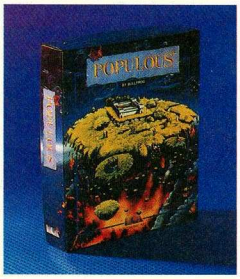
Titel:	**Populous**
Hersteller/Anbieter:	Electronic Arts/Rushware
Zirka-Preis:	90 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	Hercules/CGA, 512 KByte
Empfohlen:	AT (12 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegrät	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache:	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Tips & Tricks

Gleich zu Beginn soviel Land wie möglich ebnen. Die Mitglieder Ihres Volkes breiten sich so von ganz alleine aus. Falls sich alle Anhänger niedergelassen haben und meilenweise geplättetes Land unbesiedelt brachliegt, müssen die faulen Drückeberger aus ihren sicheren Burgen herausgelockt werden: Lassen Sie die Gemäuer (z.B. durch das Anheben eines kleinen Hügels) einfach zum Turm schrupfen. Setzen Sie den Hügel geschickt zwischen zwei oder drei Burgen, können Sie mit einem einzigen Mausklick bis zu drei Anhänger aufscheuchen — das spart eine Menge Zeit. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, baut gleich in sicherer Höhe. Damit ist die Kolonie vor einer störenden Sintflut abgesichert.

In den ersten Minuten sollte man sich auf die Entwicklung der eigenen Gebiete beschränken. Dann und wann ein kleiner Sumpf auf feindlichem Gebiet verbraucht wenig Mana und stört währenddessen den Kontrahenten. Erdbeben haben sich jedoch als nahezu wirkungslos erwiesen. Sparen Sie sich die göttliche Energie für wichtigere Aktionen. Sobald eine Landverbindung zwischen den verfeindeten Territorien besteht, sollten Sie einen Ritter auf die Reise schicken. Erreicht er sein Ziel, haben Sie den Gegner (zumindest in leichteren Welten) schon fast in der Tasche: Bis der Ritter sein Leben ausgehaucht hat, sind bereits einige Gemeinden dem Erdboden gleichgemacht. Vorsicht jedoch in Wüstenwelten: Dauert die Reise des Ritters zu lange, ist er verdurstet, bevor er auch nur einmal das Schwert ziehen konnte.

Am effektivsten setzen Sie den Ritter in Verbindung mit einem Vulkan ein. Der Berg treibt die Bevölkerung aus der zerstörten Behausung, direkt in die Arme des Ritters.



RAILROAD TYCOON

Lust auf die Lok: Der Aufbau eines Schienenimperiums macht nicht nur passionierten Eisenbahn-Enthusiasten Freude. "Railroad Tycoon" verknüpft Signalstrategien und Fahrplan-Filigranarbeit.

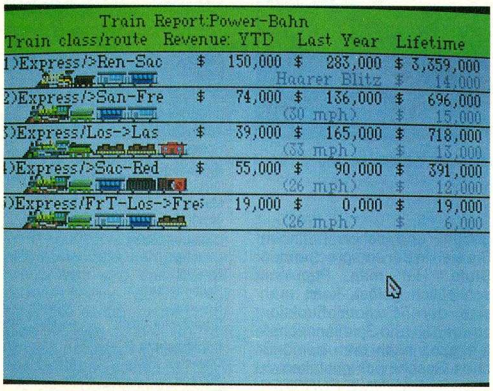
Ein Streckenabschnitt in der Nahansicht

Das goldene Zeitalter der Eisenbahnen beginnt: Ende des 19. Jahrhunderts kann man viel Geld verdienen, wenn man die richtigen Städte mit Schienennetzen verbindet und kluge Fahrpläne für seine Züge entwirft. "Railroad Tycoon" von Sid Meier, dem Schöpfer des erfolgreichen Freibeuterspiels "Pirates", ist eine perfekte Eisenbahnsimulation gelungen, die nicht nur eingefleischten Lok- und Leitsignalfans spannende Stunden bescheren wird. In der Universalrolle als Finanzgenie, Streckenplaner und Schienenleger vom Dienst muß man im rauhen Eisenbahner-Busineß 100 Spieljahre gegen drei Computerrivalen bestehen.

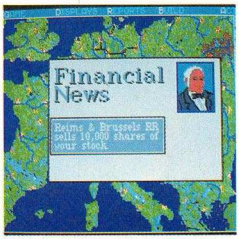
Bevor die ersten Schienen gelegt werden, können Sie den Schwierigkeitsgrad fein dosieren. Es gibt vier Stufen, deren Wahl die allgemeine wirtschaftliche Lage beeinflußt: Auf dem "Investor"-Level ist es z.B. recht leicht, dicke Gewinne zu erzielen, während Sie sich bei der Einstufung "Tycoon" schwer ins Zeug legen müssen, um nicht schnell in den roten Zahlen zu versinken. Zusätzlich können Sie drei, das Spiel erschwerende Faktoren ein- und ausschalten: Realistische Streckenführung (kann es zu Zugkollisionen kommen?), Einstellung der Computergegner (stellt man sie auf "Halsabschneider", werden sie versuchen, die Aktienmehrheit Ihrer Firma zu erwerben) und die Wirtschaftskomplexität (will man es sich einfach machen, kann man alle Güter in jede Stadt liefern. Bei der realistischen Einstellung akzeptiert jede Stadt nur bestimmte Waren). Jetzt müssen Sie noch eines von vier Szenarien wählen, die sich durch geografische und wirtschaftliche Besonderheiten voneinander unterscheiden: USA/Ostküste (ab dem Jahr 1830), USA/Westküste (ab 1866), England (1828) und Europa (1900).

Sie sehen nun eine Landkarte, auf der das ganze Spielfeld enthalten ist. Andeutungsweise kann man Städte, Kohleminen, Gebirge, Flüsse, Farmen und Fabriken entdecken. Mit den Funktionstasten F1 bis F4 ändern Sie den Maßstab der Darstellung, um mehr Einzelheiten zu erkennen. Um unsere Eisenbahngesellschaft ins Leben zu rufen, wählen wir eine große Stadt, in deren Mitte ein erstes Gleis gebaut und eine Station gebaut wird. Als nächstes bauen Sie eine Gleisverbindung zu einer möglichst nahe gelegenen Nachbarstadt. Legen Sie mit den Shift- und Cursor-Tasten die Gleise, bis sie in der zweiten Stadt angekommen sind. Nun errichten wir auch hier eine Station, um die Strecke fahrbereit zu machen. Was uns jetzt zum Eisenbahnerglück noch fehlt, ist ein Zug. Im Depot können Sie entscheiden, welcher Loktyp verwendet wird und welche Waggons angehängt werden. Beachten Sie, daß die meisten

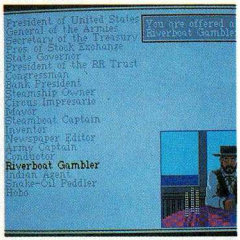
Der Schwierigkeitsgrad kann fein dosiert werden



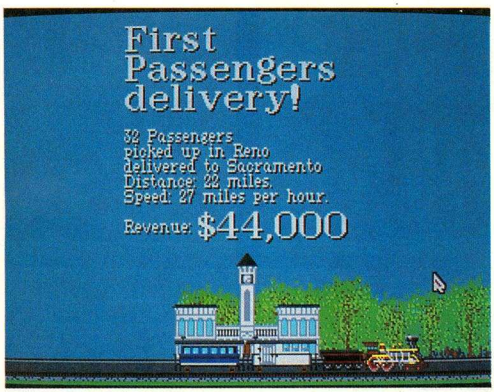
Man sieht auf einen Blick, welche Güter die Züge transportieren



Die Konkurrenz schläft nicht



Nach 100 Spieljahren wird abgerechnet



Bei "Compley Economy" nimmt jeder Bahnhof nur bestimmte Güter an

Güter wie Kohle, Wolle oder Stahl nur mit speziellen Waggons transportiert werden können. Am Anfang begnügen wir uns mit je einem Post- und einem Passagierwagen: Briefe und Fahrgäste werden in den meisten Städten "produziert". Schließlich muß noch der Fahrplan des Zugs editiert und sein Zielort angegeben werden. Ist dies geschehen, können Sie beobachten, wie er sich bei seiner Jungfernfahrt auf den Weg macht. Am Zielort werden die Waggons ausgeladen, und Sie erhalten einen ansehnlichen Geldbetrag für den Transport gutgeschrieben.

Dieses Grundspielprinzip wird durch viele Faktoren und Details zur anspruchsvollen, strategischen Herausforderung. Mit einem soliden Startkapital ausgestattet können Sie Verbindungen zu weiteren Städten aufbauen und neue Züge einsetzen. Jeder Ort produziert bestimmte Waren in einer individuellen Menge und nimmt andererseits nicht jede Art von Gütern an. Sie müssen deshalb fleißig an den Fahrplänen herumwerkeln, damit Ihre Züge mit gut ausgelasteten Waggons übers Land ziehen. Je mehr Waggons eine Lokomotive ziehen muß, desto länger braucht sie, um den Zielort zu erreichen.

Das Leben als Eisenbahn-Tycoon steckt voller Überraschungen. So kann es passieren, daß eine Ihrer Brücken weggeschwemmt wird und ein Streckenabschnitt dadurch über Monate hinweg unbefahrbar wird. Streiten sich zwei Linien um einen Bahnhof, gibt es eine Art Beförderungswettkampf: Derjenige, der am meisten Güter ranschafft und wegtransportiert, erhält von den Stadtvätern den Zuschlag. Aggressive Spieler können so einen Computergegner böse ins Schleudern bringen: Gelingt es, einen seiner Zentralbahnhöfe zu erobern, reißt dies eine große Lücke in sein Schienennetz.

Die Geschwindigkeit läßt sich jederzeit ändern; bis zu vier Spielstände können gespeichert werden. Am Ende Ihrer Karriere erhalten Sie eine Einstufung, die sich nach Ihrem Vermögen richtet. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto besser fällt bei gleicher Leistung die Bewertung aus.

Von diesem Spiel geht eine hochgradige Suchtgefahr aus. Die reizvolle Eisenbahnthematik erhält durch den Aufbauaspekt beim Errichten des Schienenimperiums ihren besonderen Pfiff. Fasziniert studiert man die Ertragslage der einzelnen Züge und die wirtschaftliche Entwicklung der Städte im Lauf der Spieljahre. Ein brillantes, vielfältiges Programm, das sich seinen Ehrenplatz in der Ruhmeshalle der besten Computerspiele aller Zeiten gesichert hat.

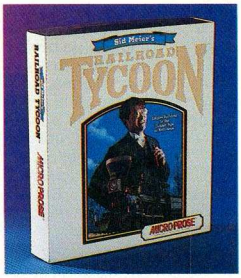
HEINRICH LENHARDT

Tips & Tricks

Wer auch bei diesem fairen Spiel vorm Schummeln nicht zurückschreckt, kann mal den wundersamen Warenvermehrungs-Trick ausprobieren.

Halten Sie das Spielgeschehen an, indem Sie die Geschwindigkeit auf "Frozen" stellen. Wählen Sie im "Actions"-Pull-down-Menü jetzt den Punkt "Reality Levels". Schalten Sie "Complex Economy" durch Draufklicken an und bestätigen dann mit "Continue". Machen Sie ein paarmal das Spielchen, die "Complex Economy" aus- und dann wieder einzuschalten.

Der Clou an der Sache: Jedesmal, wenn dieser Menüpunkt wieder aktiviert wird, vermehren sich einige Güter, die in Ihren Bahnhöfen lagern. Durch ein paar flotte Mausklicks kommt man so zu einem schönen Warendepot.

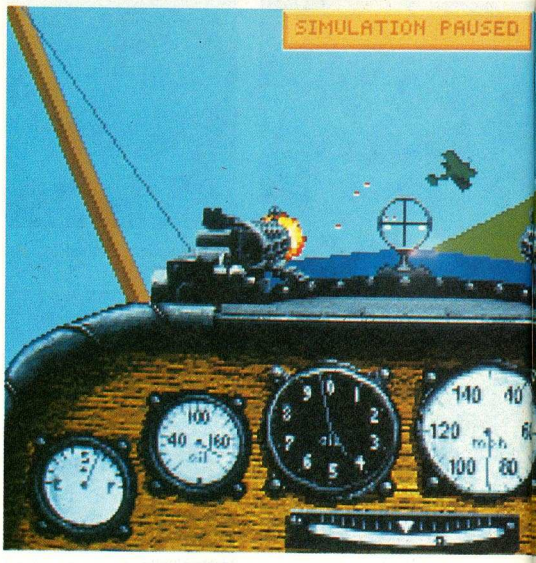


I • N • F • O

Titel:	**Railroad Tycoon**
Hersteller/Anbieter:	Microprose/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 512 KByte RAM (640 KByte für VGA)
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	zwei farbige Rohstoff-Übersichtskarten
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (mittelschwer)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Red Baron

Ein Flugvergnügen der besonderen Art bietet die Edelsimulation "Red Baron". Vom 3-D-Duell mit berühmten Fliegerassen bis zur Missionsauswahl werden massenhaft Spieldetails und technische Raffinessen aufgetischt.

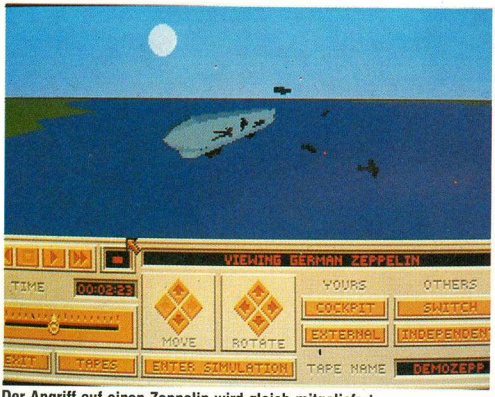


Manfred von Richthofen, genannt "Der Rote Baron", war schon zu Lebzeiten eine Legende. Wer Lust verspürt, mit dem Fliegeras des ersten Weltkriegs seine Kräfte zu messen, kann nun auf das digitale Pendant zurückgreifen. "Red Baron" gehört auf dem Sektor der Flugsimulationsspiele mit zum Besten, was Ihnen auf dem heimischen Monitor passieren kann. Allerdings nur dann, wenn Sie mindestens einen fixen AT mit VGA-Grafikkarte und Festplatte Ihr eigen nennen. Red Baron wird nur auf High-Density-Disketten ausgeliefert, läßt sich nur auf einer Festplatte installieren und weigert sich beharrlich, ohne VGA-Karte zu funktionieren (eine abgespeckte EGA-Fassung ist aber in Vorbereitung).

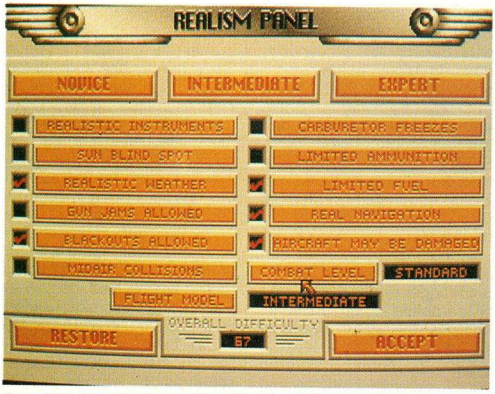
Die hohen Anforderungen an das Computersystem haben Ihren Grund. Wird doch der Hobbypilot mit feinster 3-D-Grafik, Digi-Bildern, verschwenderischen Spieloptionen und reichhaltigstem Flugvergnügen belohnt. Vor dem Start Ihrer Flugkarriere können Sie angeben, ob Sie wahlweise einen von acht Einzelaufträgen, eine umfangreichere historische Mission (ebenfalls acht stehen zur Auswahl), ein Duell mit einem von 19 Fliegerhelden oder den kompletten ersten Weltkrieg nachspielen wollen.

Bei fast allen Optionen können Sie wählen, ob Sie als englischer oder als deutscher Pilot in den 3-D-Himmel steigen. Reichen die vorgegebenen Einzelmissionen vom Abfangen einer feindlichen Schwadron, über den Angriff auf Ballons bis zur Zeppelinjagd, sind bei einem Kompletteinsatz die Aufträge differenzierter. Zu Beginn werden Sie auf einen Flugplatz Ihrer Wahl versetzt. Gestartet wird mit dem lahmsten Flugzeug, das zur Verfügung steht (bei den Einzelaufträgen dürfen Sie sich Ihren Flieger aussuchen), und die Missionen werden per Zufall verteilt.

Bei den meisten Einsätzen sind Sie nicht alleine am Himmel — oft wird Ihre eigene Maschine von bis zu drei computergesteuerten Kollegen begleitet. Am Anfang sind Sie nur Mitglied eines Geschwaders und bekommen während des Flugs von Ihrem Vorgesetzten Befehle. Sind Sie erfolgreich, winken Punkte, Orden, Beförderungen und eventuell die Versetzung in eine andere Staffel. Durch Beförderungen erhalten Sie selbst die Chance, als Geschwaderchef zu fliegen. Per Tastendruck erteilen Sie dann die Befehle ("J" ruft z.B. das Geschwader wieder zusammen) und stellen zu Beginn der Mission die Formation der Flugzeuge zusammen. Eine Versetzung in ein anderes, womöglich berühmtes Geschwader hat einen entscheidenden Vorteil: Ihre Kollegen sind nicht No-name-Computerflieger, sondern die Pixel-Pendants zu berühmten Fliegerassen, die natürlich entsprechend gut fliegen. Weiterer Vorteil: Sie bekommen mit einem höherem Rang bessere Flugzeuge und dürfen, wenn Sie sich in die Riege der Asse



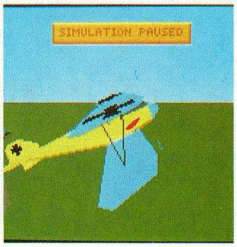
Der Angriff auf einen Zeppelin wird gleich mitgeliefert



Das reichhaltige Menü zum Einstellen des Schwierigkeitsgrades

Luftduell der digitalen Doppeldecker in feiner VGA-Grafik

Meistens wird Ihr Flugzeug von einer ganzen Staffel zum Einsatz begleitet



Knallhart: im Duell mit dem "Roten Baron" Manfred von Richthofen

eingereiht haben, sogar die Farbe Ihrer Kiste ändern.

Sind Sie noch unsicher mit der Bedienung Ihres Flugzeuges, hilft ein spezielles Menü, den Schwierigkeitsgrad Ihren Bedürfnissen anzupassen. So gibt es in diesem Menü nicht nur drei allgemeine Schwierigkeitsgrade, die angewählt werden können, sondern satte 13 Minioptionen, mit denen jedes kleine Detail beeinflußt werden darf. Beispielsweise kann hier eingestellt werden, ob Kollisionen in der Luft oder am Boden eine Auswirkung haben, ob Sie unbegrenzt Munition oder Treibstoff an Bord mitnehmen können, wie gut sich der Gegner im Kampf verhält oder wie realistisch das Flugverhalten der Maschine ist. Jede Einstellung (leichter oder schwerer) verändert die maximale Punktzahl, die Sie für einen Auftrag bekommen können. Basteln Sie sich eine leichtere Mission, gibt es wenig Punkte; fliegen Sie einen realistischeren Auftrag, winken mehr Punkte. Haben Sie den Auftrag erledigt, können Sie entweder den Heimflug antreten und auf dem Flugplatz landen oder per Tastendruck automatisch die Mission beenden (ohne Landung); dies führt allerdings zu Punktabzug.

Befinden Sie sich nach getaner Einstellungsarbeit in der Luft, ist die farbenprächtige und extrem detailreiche (mit Licht- und Schatteneffekten) 3-D-Umgebung aus dem Cockpit des Flugzeugs zu bewundern. Wunschweise kann nicht nur nach vorne, sondern auch mit den Funktionstasten (z.B. "F2", "F3" und F4") nach rechts, links, unten, hinten oder vorne geschaut werden. Fliegen Sie mit der Maus (besser noch mit dem Joystick), reicht ein Klick auf die rechte Maustaste (beim Joystick auf den zweiten Feuerknopf), um auf eine Außenansicht Ihres Flugzeugs umzuschalten.

Erfreulicherweise taucht bei Druck auf die "F10"-Taste ein Menü auf, in dem der Detailreichtum der Rechenpower Ihres PCs angepaßt werden kann. Wer seine Flugkünste dauerhaft festhalten will, kann auf den im Programm eingebauten "Videorecorder" zurückgreifen. Vor einer Mission kann dieser eingeschaltet werden und zeichnet nun den gesamten Einsatz auf. Nach dem Auftrag wird der "Film" auf Festplatte gespeichert und kann später immer wieder abgespult werden.

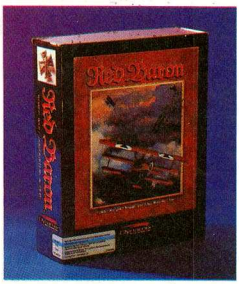
MICHAEL HENGST

Tips & Tricks

— Anfänger machen oft den Fehler, den Gegner frontal zu attackieren. Lassen Sie sich auf einen solchen Angriff möglichst nicht ein — ein durchsiebtes Flugzeug ist meist die Folge. Üben Sie mit leichtestem Schwierigkeitsgrad Duelle gegen die historischen Fliegerasse. Hier können Sie in aller Ruhe verschiedene lebenswichtige Flugmanöver einstudieren (experimentieren Sie mit der Außenansicht, um das Flugmanöver zu kontrollieren). Erst wenn Sie in der Lage sind, den Gegner elegant auszukurven, sollte der Schwierigkeitsgrad angehoben werden.

— Schalten Sie möglichst im Schwierigkeitsmenü die Option "Gun Jammes allowed" aus. Zwar führt das zu Punktabzug, aber während eines heißen Gefechtes eine Ladehemmung am MG zu haben, kann ziemlich nerven.

— Haben Sie realistische Wetterbedingungen eingestellt, dann nutzen Sie die Wolkendecke, wenn der Gegner zu übermächtig erscheint. Lieber ein fixer Fluchtversuch in eine dichte Wolkenformation als ein kurzer Sturzflug mit brennendem Motor.



I • N • F • O

Titel	**Red Baron**
Hersteller/Anbieter:	Dynamix/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT, VGA, 640 KByte RAM und Festplatte
Empfohlen:	386er (16 MHz), VGA, Festplatte und Joystick
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	drei Landkarten
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (mittelschwer)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

MONKEY ISLAND

Der verschmähte Liebhaber ist ein Gespenst, die Kannibalen sorgen sich um ihre Cholesterin-Werte, und die rauhbeinige Crew hat eine Vorliebe für Bummelstreiks: Diese Piraten-Persiflage feuert Humorbreitseiten am laufenden Band ab.

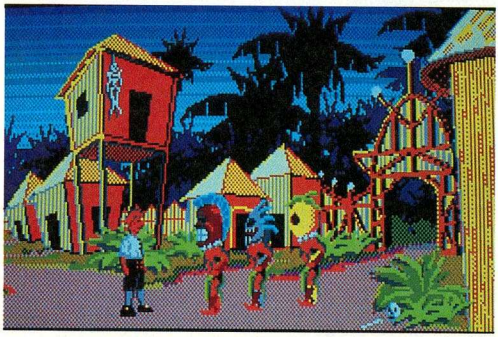
Freiwillige vor: Gesucht wird eine "menschliche Kanonenkugel".

Das karibische Meer, irgendwann im 17. Jahrhundert. Es ist die Zeit der sagenhaften Piratenkapitäne, die mit ihren wagemutigen Besetzungen die sieben Weltmeere unsicher machen. Eine berufliche Karriere als Pirat ist in diesen Tagen durchaus verlockend. Das denkt sich auch der Jüngling Guybrush Threepwood, der unbedingt Nachwuchs-Seeräuber werden möchte. Fernab von Arbeitsämtern und Berufsberatung macht er sich auf den Weg zur Insel Melee Island, die als Treffpunkt der berühmtesten Piratenkapitäne gilt. Hier hofft Guybrush, in die Gilde der Freibeuter aufgenommen zu werden.

Kaum angekommen, erwartet unseren Helden eine dicke Überraschung. Statt mordend und plündernd über die See zu ziehen, kauern die Seeräuber in ihrer Stammtaverne und schlucken fleißig Hochprozentiges. Den Grund erfahren Sie nach einigen Gesprächen mit den bibbernden Seebären: Ein Exkollege namens LeChuck segnete infolge einer unglücklichen Liebschaft das Zeitliche. Doch statt brav in seinem Seemannsgrab zu schlummern, machte LeChuck von da an als Spukpirat mit einem Geisterschiff das Karibische Meer unsicher. Wenn Profipiraten überhaupt vor etwas Angst haben, dann handelt es sich um den Klabautermann und andere Geister. Also bleiben die spukgeplagten Seeräuber an Land und hoffen, daß LeChuck bald mit seinem Treiben aufhört. Guybrushs Schicksal wird später eng mit dem des gespenstischen Freibeuters verknüpft sein, der auf der sagenumwobenen Insel Monkey Island residiert. Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zuerst muß Guybrush drei Prüfungen bestehen, um von den Piraten akzeptiert zu werden. Danach muß er ein Schiff erstehen und eine Crew anheuern, bevor er sich auf den Weg nach Monkey Island machen kann.

Die ganze Geschichte nimmt sich von vorne bis hinten selbst auf die Schippe. Wer bei Computerspielen gerne was zum Schmunzeln hat, wird bei The Secret of Monkey Island aus dem Zustand des Dauergrinsens nicht mehr herauskommen. Nahezu sämtliche Klischees des Seeräubergenres werden durch den Kakao gezogen. Ganz nebenbei erlaubten sich die Spieledesigner diverse Seitenhiebe auf andere Adventures, aber auch Witzchen über ihre eigenen Programme. Bei all den Humoreinlagen blieben die Puzzles logisch und lösbar. Mit viel Fantasie und gründlichem Grübeln ist jedes Problem früher oder später zu knacken. Die Befehlseingaben durch einfaches Anklicken der Kommandos sind kinderleicht. Das Programm müht sich außerdem redlich, den Spieler nicht zu frustrieren. Es ist z.B. unmöglich, in diesem Spiel zu sterben.

Die Bedienung erfolgt ähnlich wie bei "Indiana Jones and the Last Crusade", einem weiteren Lucasfilm-Spiel, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe te-



Die Monkey-Island-Kannibalen sind auf dem Vegetarier-Trip

Die bissigen Pudel müssen betäubt werden

Bei den Schwertduellen triumphiert ein loses Mundwerk

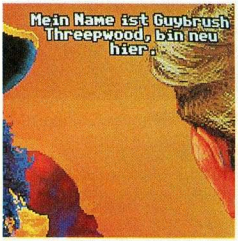
genstand als nächstes vorhaben könnten. In diesem Beispiel wird automatisch das Verb "Öffne" hervorgehoben. Drücken Sie statt des linken den rechten Mausknopf, wird dieser "Verbvorschlag" sogleich in die Tat umgesetzt, und Guybrush geht nicht nur zur Tür, sondern öffnet sie auch. Bei vielen Routineaktionen ist das eine echte Erleichterung, aber zum Glück wird der Spielspaß nicht verdorben. Dieser Service geht nicht soweit, daß man die Lösungen für die vielen Puzzles serviert bekommt.

Aufgelockert wird der Spielverlauf durch die Lucasfilm-typischen "Cut Scenes". Bei diesen "Schnitten" wird ähnlich wie bei einem Film kurzfristig zu einem anderen Schauplatz umgeblendet. Hier sehen Sie z.B., was Geisterpirat LeChuck gerade treibt, und erhalten dadurch vielleicht einen wertvollen Hinweis.

Zwei verschiedene PC-Versionen sind erhältlich, von denen eine CGA- und EGA-, die andere ausschließlich VGA-Grafik ausnutzt. Die VGA-Version ist aber nur für ATs brauchbar, da sie auf High-Density-Disketten ausgeliefert wird.

In Sachen Bedienung, Motivation, Originalität und Humor setzt dieses Spiel eine ganze Reihe von Maßstäben, an denen Konkurrenzprodukte lang zu knabbern haben werden. The Secret of Monkey Island ist ein Programm, das sein Geld wirklich wert ist, und ein definitives Muß für Freunde von Abenteuerspielen.

HEINRICH LENHARDT



Drollige Dialoge...

...mit Prachtpiraten

sten. Die deutschen Sätze, mit denen Sie Ihre Kommandos an Guybrush weitergeben, klickt man sich aus einer Liste mit Verben und Bildelementen zusammen. Kein einziges Wort muß getippt werden. Gegenüber Indiana Jones wurde das Eingabesystem ein wenig verbessert. Bewegen Sie den Cursor z.B. über eine Tür, so versucht das Programm zu erahnen, was Sie mit diesem Ge-

I • N • F • O

Titel	**The Secret of Monkey Island**
Hersteller/Anbieter:	Lucasfilm Games/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (12 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Tips & Tricks

Wir machen's mal ein wenig spannend: Hier sind Antworten auf besonders knifflige Fragen, die sich in der ersten Hälfte des Spiels ergeben. Schließlich wollen wir Ihnen keine Lösung vorkauen, sondern ein wenig subtile Denkhilfe bieten.

Ich kann mir das Schwert nicht leisten!

Ohne Schwert kein Schwerttraining, ohne Training kein erfolgreicher Besuch beim Schwertmeister. Um einen ausreichenden Bargeldvorrat zu erhalten, läßt man sich auf die Kanonenkugel-Nummer der Zirkusartisten ein. Das dürfen Sie aber nur, wenn Sie einen Helm besitzen: der Kochtopf aus der Küche tut's auch.

Wo geht's zum Schatz?

Der Typ mit dem Papagei bietet Ihnen eine Schatzkarte an — kaufen! Nur auf den ersten Blick steht auf der Karte Blödsinn. Die Tanzschritte kann man auch als Richtungsangaben deuten. Begeben Sie sich zur Lichtung, die in den Wald führt, und folgen Sie diesen Hinweisen.

Ich komme an das Idol nicht ran...

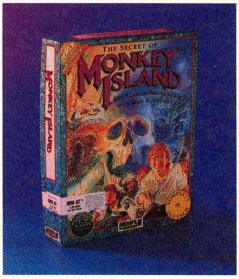
...weil Ihnen die Feile fehlt, die im Möhrenkuchen des Gefangenen verborgen ist, welchen man wiederum im Austausch gegen das Ratten-Vertilgungsmittel erhält.

Ich finde den Schwertmeister nicht!

Der mürrische Krämer spaziert auf Anfrage zum Schwertmeister, kehrt nach einer Weile zurück und vermeldet, daß selbiger an einem Treffen nicht interessiert ist. Wo dieser Säbelkünstler zu finden ist, verrät er nicht. Laufen Sie dem Krämer doch einfach nach.

Wie komme ich zu Monkey Island?

Sie haben ein Schiff und drei Besatzungsmitglieder? Prima, dann können Sie zu Monkey Island segeln. Dazu muß man ein Zaubersüppchen in der Kombüse zusammenbrauen.



SHANGHAI II

Gutes kann noch besser werden: Ein halbes Jahrzehnt nach dem Siegeszug des Denkspielklassikers "Shanghai" schiebt Activision eine optisch aufgebohrte Fortsetzung mit neuen Spielmodi nach.

Vor gut fünf Jahren ging ein Denkspiel um die Welt, das Tausende von Computerbesitzern in seinen Bann schlug. Die Rede ist von "Shanghai", einem angeblich 3000 Jahre alten chinesischen Spiel, das mit den "Mah-Jongg"-Steinen gespielt wird. Während Shanghai vor allem auf dem Amiga technisch sehr ausgereift war, sah die PC-Version nach heutigen Standards eher kläglich aus: CGA-Grafik haut niemanden mehr vom Stuhl. Doch seit kurzem gibt es als Ausgleich "Shanghai II: Dragons Eye", eine Fortsetzung zu Shanghai, bei der solche Schönheitsfehler der Vergangenheit angehören.

Das Spielprinzip von Shanghai ist schnell erklärt: 144 Spielsteine werden zu einem kunstvollen Turm aufgeschichtet, den man auch "Drachen" nennt. Dieser Drache muß nun Stein für Stein abgetragen werden. Steine können nur paarweise unter Beachtung folgender Regeln weggenommen werden:

a) Die beiden Steine haben das gleiche Symbol.

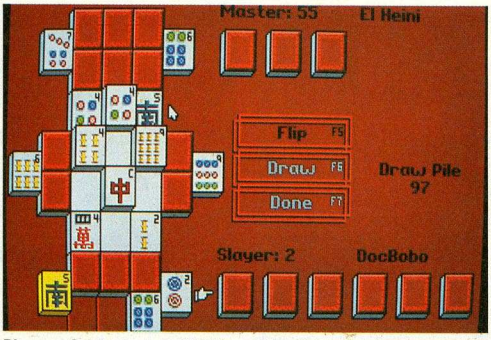
b) Beide Steine können nach links oder rechts aus dem Turm gezogen werden, ohne daß andere Steine dabei bewegt werden. Nach oben oder unten oder in Kurven ziehen ist nicht erlaubt.

Für Regel a) gibt es noch eine Ausnahme für zwei Steingruppen: Die "Blumen" und die "Jahreszeiten", von denen es jeweils vier verschiedene gibt. Sie können als Paar zwei beliebige Blumen oder Jahreszeiten entfernen.

Wo liegt da die Schwierigkeit? Nun, abgesehen von den Blumen und Jahreszeiten gibt es jeden Stein viermal, also zwei Pärchen. Zu einem Stein gibt es also drei Gegenstücke. Es kann Ihnen passieren, daß Sie ein Pärchen so wegnehmen, daß die beiden anderen Steine niemals zusammenkommen werden. Ein Beispiel: Sie sehen drei gleiche Steine auf dem Feld liegen, zwei in der untersten Schicht, einen ein oder zwei Schichten höher. Wenn Sie jetzt die beiden untersten wegnehmen, könnten Sie sich in eine Sackgasse manövriert haben, denn vielleicht liegt der vierte Stein dieser Gruppe unter dem, den Sie liegengelassen haben. In diesem Fall kommen Sie an diesen Stein nie heran. Das klingt jetzt komplizierter, als es ist; wenn Sie das Programm ein paarmal gespielt haben, ergibt sich das wie von selbst.

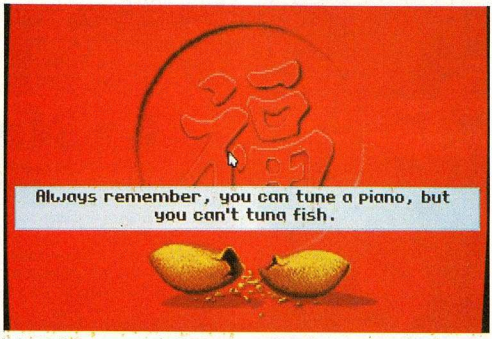
Gesteuert wird am praktischsten mit der Maus. Wenn Sie mit dem Mausknopf auf einen Stein klicken, wird dieser seine Farbe ändern, vorausgesetzt, er ist frei (siehe Regel b). Klicken Sie dann auf einen zweiten Stein mit demselben Symbol, der ebenfalls frei ist, leuchtet auch dieser auf. Klicken Sie jetzt nochmal auf den zweiten Stein, verschwindet das Pärchen vom Feld. Wenn Sie einen falschen Stein anklicken wollen, verfärbt sich dieser nicht. Gab es beim alten Shanghai nur einen einzigen Drachen, darf man beim Nachfolger aus 13 verschiedenen Stapelmustern auswählen. Die zwölf neuen Formen entsprechen den Tieren des chinesischen Horoskops. In einem Editor können Sie auch selber neue Wege ersinnen, die 144 Steine möglichst kunstvoll aufzuschichten. Auch bei den Steinen sind Sie nicht an das Mah-Jongg-Set gebunden. Bunte Alphabete, Tiere, Sportler oder Spielkarten sind nur einige der neuen Steingruppen, aus denen Sie wählen können. Die Programmierer haben auch ein zweites Spiel spendiert, das sich "Dragon's Eye" nennt. Dragon's Eye spielt man grundsätzlich zu zweit, allerdings kann der Computer die Rolle eines menschlichen Gegners übernehmen.

Bei Dragon's Eye gibt es einen "Master", der einen Drachen zum Leben erwecken will. Sein Gegenspieler ist der "Slayer", der den Drachen besiegen möchte. Der Drache

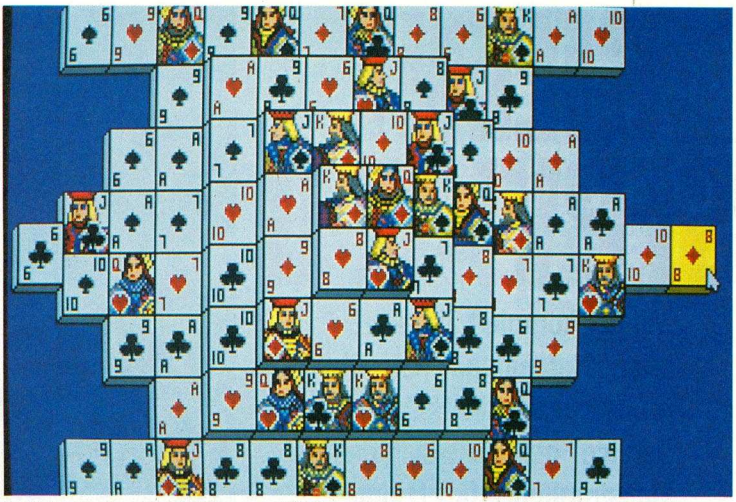


Die neue Spielvariante heißt "Dragon's Eye"

Zwischen diesen Steinmustern können Sie wählen



Kalauer-Beitrag aus dem Glückskeks



Such' das Pärchen: Shanghai im neuen VGA-Gewand

wird auf einem kleinen Spielfeld gebaut. Wenn der Master dort alle Felder in der ersten sowie die zentralen Felder in der zweiten Schicht mit Steinen belegt hat, hat er gewonnen. Ist kein Stein mehr auf den zentralen (grauen) Feldern der ersten Schicht, hat der Slayer gewonnen.

In jedem Zug legt der Master einen neuen Stein aufs Feld, den er aus drei Steinen auf seiner Hand aussuchen kann. Dann erhält er einen neuen Stein aus dem Rest. Der Slayer hat sechs Steine auf der Hand. Mindestens einen muß er ausspielen, indem er ihn auf das Brett legt oder mit ihm einen anderen Stein entfernt. Dabei gelten die Shanghai-Regeln: Beide Symbole gleich und links und rechts Platz zum Rausziehen. Der Slayer kann so lange Steine nachziehen und mit Steinen auf dem Brett verkuppeln, wie er will; allerdings darf er niemals mehr als sechs Steine auf der Hand haben. Gibt es keine Möglichkeit mehr, Steine wegzunehmen, muß er natürlich den Zug beenden und wieder den Master ziehen lassen.

Sollten alle 144 Steine ausgespielt sein, aber der Drache weder fertig noch geschlagen sein, entscheidet die Punktzahl. Für jeden abgelegten oder weggenommenen Stein gibt es Punkte, die am Ende miteinander verglichen werden, um den Sieger festzustellen.

Es gibt verschiedene Spielmodi, die Sie beim Aufruf des Menüpunkts "New Game" auswählen können. "Shanghai: Solitaire" ist eine besinnliche Partie Shanghai ohne Punkt- und Leistungsdruck. "Shanghai: Challenge" ist für zwei Spieler gedacht, die sich an der Maus abwechseln. Dabei wird für beide Spieler die Zeit gemessen. Am Ende kann man ablesen, wer schneller die Paare erkannt und weggeklickt hat. "Dragon's Eye: Slayer" und "Master" sind "Dragon's Eye"-Spiele gegen den Computer. Sie übernehmen dabei die gewünschte Rolle. "Challenge" ist auch hier wieder der Modus für zwei menschliche Spieler.

Im "Tournament" geht es dann auf Zeit und Punkte. Das Tournament können Sie wiederum alleine (Solitaire) oder gegen einen Freund (Challenge) spielen. In beiden Fällen spielen Sie zuerst eine Runde "Dragon's Eye", danach dann drei immer schwerer werdende Drachen in "Shanghai". Am Ende gibt es eine Gesamtpunktzahl, die auch in einer High-score-Liste vermerkt wird.

Als besonderes Bonbon gibt es noch eine chinesische Spezialität in Shanghai II: Wenn Sie einen Drachen komplett abräumen, erscheint ein Glückskeks. Die Botschaften aus dem Keks sollten Sie natürlich nicht ernstnehmen, hier haben sich die Programmierer eine Menge Scherze erlaubt.

BORIS SCHNEIDER

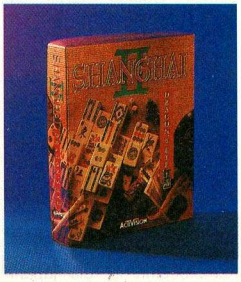
I • N • F • O

Titel:	**Shanghai II: Dragon's Eye**
Hersteller/Anbieter:	Activision/Rushware
Zirka-Preis:	110 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja (Lo- und Hires)
VGA:	ja (Lo- und Hires)
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

Tips & Tricks

— Überprüfen Sie, welcher Grafikmodus auf Ihrem Monitor am besten aussieht. VGA-Hires muß nicht unbedingt Ihr Lieblingsmodus sein; VGA-Lores sieht mit manchen Steinsets wesentlich schöner aus. Um die verschiedenen Modi auszuprobieren, müssen Sie nicht jedesmal INSTALL laufen lassen. Tippen Sie "DE ?", um eine Liste zu bekommen, mit welchen Parametern Sie das Programm aufrufen können. Der erste Parameter ist immer der Grafikmodus.

— Der Computer stellt sich bei "Dragon's Eye" nicht allzu intelligent an. Mit folgendem Trick schlägt man ihn immer, wenn man die Rolle des Slayers übernimmt: Warten, bis man ein Paar auf der Hand hat. Einen Stein auf eines der sechs Felder am Rand legen, die gleich zwei Reihen blockieren. Der Computer wird dort jetzt einen Stein ablegen, den Sie sofort wegklicken könnten (sofern er so einen auf der Hand hat). Klicken Sie jetzt Ihren Randstein weg, und der, den der Computer so verstekken wollte, liegt offen da. Das klappt übrigens noch besser, wenn Sie mit einem Pärchen zwei Randsteine belegen. Offensichtlich merkt der Computer nicht, daß Sie die jederzeit wegnehmen könnten, und setzt brav Steine in die vermeintlich blockierten Passagen.



SILENT SERVICE II

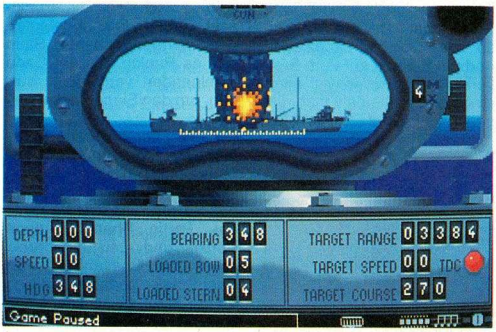
Mit der komplett überarbeiteten Neuauflage des Simulationsklassikers "Silent Service" holen Sie sich das klaustrophobische U-Boot-Feeling dank VGA-Grafiken und Unterwassersound gleich mit ins Haus.

Mit "Silent Service II" legt Simulationsprofi Microprose einen Klassiker des Genres wieder auf — im neuen Gewand (VGA-Grafik), neuer akustischer Untermalung (Soundkarten) und neuen taktischen Herausforderungen (größeres Einsatzgebiet). Schon vor rund sechs Jahren dümpelte die halbe Computernation mit dem Vorläufer "Silent Service" im pazifischen Pixel-Ozean. Das Geschrei um den angeblich kriegsverherrlichenden Inhalt des Spiels (immerhin ging es um den zweiten Weltkrieg) war groß. Die Tugendwächter der Nation, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (kurz BPS), schalteten auf Rotlicht und zogen "Silent Service" per Indizierung aufs Trockendock. Dort blieb das U-Boot nicht lange — denn bei genauer Betrachtung (und einem dicken Prozeß zwischen Hersteller und BPS) blieb von dem Vorwurf der "Kriegsverherrlichung" nur heiße Luft übrig. Steht doch bei Silent Service und dem Nachfolger Silent Service II nicht das dumpfe Niedermetzeln von Menschen auf dem Spielplan. Sogar im Handbuch des umstrittenen Werks weisen die Programmierer darauf hin, daß sie eines zutiefst verabscheuen: Krieg. Vielmehr steht der Umgang mit technischem Gerät (in diesem Fall einem U-Boot) im Vordergrund und soll mit diesem Programm simuliert werden.

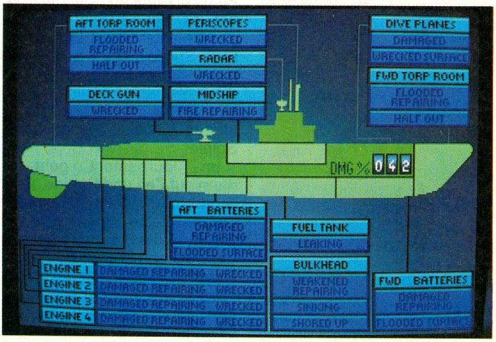
Für Einsteiger bietet vor dem Start mit dem U-Boot die "Training"-Option ausgiebig Gelegenheit, sich mit den Eigenarten des Spiels vertraut zu machen. Beim Training dümpeln vier vor Anker liegende Frachter in unmittelbarer Nähe Ihres Bootes. In aller Ruhe dürfen die Steuerung, Bordkanone, Torpedorohre und die zahlreichen Instrumente ausprobiert werden. Ist das Training überstanden, können Sie mit "Single Battle" eine einsame Seeschlacht gegen einen vorgegebenen Gegner (z.B. ein Schlachtschiff plus Begleitschutz) ausfechten. Bei "Single War Patrol" kurvt das U-Boot über eine Übersichtskarte des Pazifiks. Wird ein Feind gesichtet (oder ein Feind sichtet Sie), wird auf das U-Boot umgeschaltet. In "War Career" darf der gesamte Pazifikkrieg durchgespielt werden. Ihr Spielstand läßt sich hier natürlich speichern. Sie können sich sogar das Einstiegsdatum aussuchen (je nach gewähltem Kampfbeginn ist die japanische Flotte stärker oder schwächer). Mit den Optionen für den Schwierigkeitsgrad wird die Aufgabe Ihrem Können angepaßt. "Introducery" ist sehr leicht; "Normal" für Spieler, die mit der Steuerung besser vertraut sind; "Advanced" eignet sich für Fortgeschrittene und "Ultimate" für ausgefuchste Wasserratten.

Sind Sie endlich im Wasser, stehen Ihnen an Bord des Bootes verschiedene Stationen zur Verfügung. Per Funktionstasten "F1" bis "F7" wird zwischen Kartenraum, Brücke, Fernglas, Periskop, Anzeigentafel, Schadensmeldung und Logbuch umgeschaltet. Auf der Karte (der Ausschnitt kann übrigens mit "Z" und "X" vergrößert und verkleinert werden) ist das Kampfgebiet zu sehen. In der höchsten Vergrößerungsstufe sind Ihr U-Boot und eventuell vorhandene Gegner zu sehen. Ein kleiner Strich hinter der Einheit zeigt an, in welche Richtung der Gegner fährt; die Länge des Striches gibt an, wie schnell das Schiff ist. Auf der Brücke kann die umliegende Wasseroberfläche beobachtet werden, durchs Periskop werden Feinde anvisiert, und an den Anzeigen lassen sich Tiefe, Fahrt, aktuelle Richtung, Treibstoff- sowie Munitionsvorräte able-

Der Wasserbombenangriff in der Animati

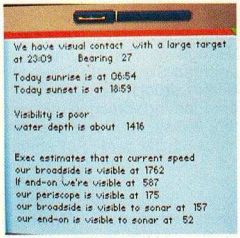


Die Bordkanone hat ganze Arbeit geleistet: Ein Frachter brennt lichterloh.



Diese Anzeige deckt eventuelle Schäden auf

nssequenz



Das Logbuch gibt Auskunft über bereits bestandene Einsätze

sen. Haben Sie einen Gegner aufgespürt, wird die Fahrtgeschwindigkeit mit "1" (langsam voraus) bis "6" (rückwärts) und die Ausrichtung des U-Bootes "," (links) und "." (rechts) dem Gegner angepaßt. Beim Kampf wird in dem Periskop nicht nur ein Bild des Gegners angezeigt, sondern auch Daten über Fahrtrichtung und ungefähre Geschwindigkeit. Sind Sie auf Reichweite der Waffensysteme heran, feuern Sie Torpedos ab oder schießen mit der Bordkanone wenn Ihr U-Boot aufgetaucht ist). Um die klaustrophobische Unterwasser-Atmosphäre noch zu unterstreichen, gibt es (abschaltbare) Animationssequenzen sowie eine effektvolle Soundberieselung.

MICHAEL HENGST

Kursbestimmung anhand der Seekarte

Tips & Tricks

Bei Nacht sind alle Schiffe grau

Fahren Sie auf Patrouille, und eine Feindberührung findet nach 19 Uhr statt, können Sie sich auf Ärger gefaßt machen. Die feindlichen Schiffe sind meistens schon unangenehm nah. Im schlimmsten Fall dümpeln Sie mit Ihrem Boot mitten in einem Zerstörerpulk herum. Ein flinkes Nottauchmanöver plus langsame Fahrt bringen Sie auf sicheren Abstand.

Einsam pingt's aus dem Sonar

Beim Angriff feindlicher Zerstörer droht Panik. Anfänger tauchen wild in der Gegend umher und kurven recht planlos über den Meeresgrund. Die Folge: Dem nervenden "Ping" des Zerstörersonars wird mehr Beachtung geschenkt als dem Knacken des U-Bootrumpfes durch die Überschreitung der Maximaltiefe. Die beste Taktik: Auf rund 125 Fuß Tiefe gehen, mit langsamster Fahrt kleine Kreise ziehen und den Kurs der Zerstörer auf der Karte beobachten.

Von der Seite sollst Du kommen

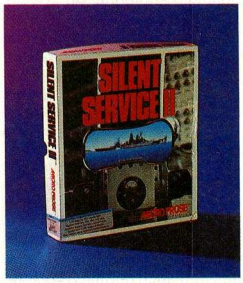
Vergessen Sie einen Frontalangriff. Die meisten Torpedos, die auf Bug oder Heck eines Schiffs abgefeuert werden, gehen garantiert daneben (ein Zerstörer wird sich sofort mit ein paar Wasserbomben für den Fehler bedanken). Mit etwas Geduld manövriert der Kapitän sein Boot so, daß die Breitseite des Gegners zu sehen ist. Die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht sich dadurch deutlich. Erfreulicher Nebeneffekt: Sie sparen Munition.

Müll über Bord

In höheren Schwierigkeitsstufen lassen Sie die Finger von der "Wir werfen zur Tarnung ein paar Trümmer raus"-Taste "7". Die meisten japanischen Zerstörerkapitäne reiben sich die Hände, daß Sie ihnen freiwillig Ihren Standort verraten haben und werfen fröhlich weiter Wasserbomben. Nur in Anfangsszenarien lassen sich mit dieser Taktik die Zerstörer in die Irre führen.

Große Fische

Haben Sie einen dicken Pott im Visier (beispielsweise ein Schlachtschiff der "Yamato"-Klasse), dann werden Sie nicht übermütig. Bevor ein solcher Brocken sinkt, müssen mehrere Torpedos an der richtigen Stelle treffen.



I • N • F • O

Titel:	**Silent Service II**
Hersteller/Anbieter:	Microprose/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 512 KByte RAM (640 KByte für VGA)
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA und Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	nein
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	farbige Seekarte, Tastaturschablone
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (mittelschwer)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

SIM CITY

Das Management einer ausgewachsenen Großstadt ist kein leichtes Unterfangen: Mit "Sim City" lernen Sie die Nöte und Sorgen eines Städteplaners hautnah kennen.

Die Simulation "Sim City" gehört zu den seltenen Programmen, die auch nach langem und intensivem Gebrauch nichts von ihrer Faszination verlieren. Im Gegenteil, je länger man sich mit diesem intelligenten Spiel auseinandersetzt, um so spannender wird die ausgefallene Thematik.

Sim City versetzt Sie in die Rolle eines Bürgermeisters und Städteplaners. Dabei hängt es von Ihren mehr oder weniger intelligenten Entscheidungen ab, ob sich Ihre Traumstadt vom verschlafenen Nest zur Megalopolis mausert oder durch unzumutbare Wohnbedingungen bald zur Geisterstadt wird.

Anfangs stellt Ihnen das Programm beliebig viele, nach dem Zufallsprinzip erstellte Landkarten zur Auswahl. Landflächen und Wasserläufe stehen dabei in einem ausgewogenen Verhältnis und bieten optimale Bedingungen. Haben Sie sich für eine Wunschumgebung entschieden, stehen Ihnen zahlreiche "Werkzeuge" zur Verfügung, um die leere Landschaft in einen adäquaten Lebensraum umzuwandeln.

Auf einer in alle Richtungen scrollenden Detailkarte bauen Sie mit einer Icon-Leiste Wohnsiedlungen, Geschäftsviertel und Industriegebiete. Diese verschiedenen Bereiche sollten in einem ausgewogenen zahlenmäßigen Verhältnis stehen und auch räumlich voneinander getrennt sein. Es macht z.B. wenig Sinn, eine Wohnsiedlung mitten in ein Industriegebiet zu bauen. Potentielle Mieter würden durch Umweltverschmutzung und Berufsverkehr abgeschreckt und die Apartmenthäuser bald zum Slum-Gebiet werden.

Haben Sie eine erste Kerninfrastruktur entwickelt, müssen Sie Ihre Mustersiedlung mit Leben füllen. Um die Energieversorgung zu sichern, bauen Sie ein Kohle- oder Atomkraftwerk und verlegen Stromleitungen in alle Gebiete Ihrer Stadt. Natürlich darf auch ein ordentliches Verkehrsnetz nicht fehlen. Ob Sie die Präferenz dabei auf Straßen- oder Schienenverkehr legen, hängt ganz von Ihren persönlichen Vorgaben und Wünschen ab. Um die Infrastruktur komplett zu machen, bauen Sie vielleicht noch eine Feuerwehrstation im Industriegebiet und eine Polizeiwache im Stadtzentrum.

Die Stunde der Wahrheit naht: Die ersten Bewohner, wir nennen sie ab jetzt "Sims" (Abkürzung für "Simulated Citizens") siedeln sich an. Ab jetzt werden Sie als Bürgermeister erst richtig gefordert, denn Ihre potentiellen Wähler stellen Forderungen. Die einen nörgeln über zu teure Mieten oder Unterbeschäftigung, die anderen sind unzufrieden mit dem Verkehrsnetz.

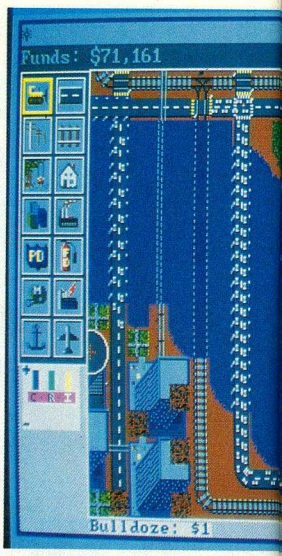
Wie im richtigen Leben gibt es auch in Sim City nichts umsonst. Jede Ihrer Aktionen und alle öffentlichen Einrichtungen verschlingen etwas von Ihrem kostbaren Anfangskapital. Bevor Sie also jetzt in ungebremste Bauwut verfallen, muß die nötige Finanzdecke her. Was macht die Obrigkeit in solchen Fällen? Richtig, sie bittet die Einwohner zur Kasse. Als Bürgermeister legen Sie die Steuerhöhe fest. Die Abgaben Ihrer Bürger werden erfreulicherweise zum Jahreswechsel Ihrem Spielkapital zugeschlagen. Übertreiben Sie es nicht: Hohe Steuern sind ein probates Mittel, um die Sims aus Ihrer Stadt und in die nächste Steueroase zu jagen.

Gehen die öffentlichen Gelder aus, verfällt die Stadt zusehends: Die Straßen füllen sich mit Schlaglöchern, die unterbezahlte Polizei drückt beide Augen zu, die Energieversorgung bricht zusammen, und die Feuerwehr fährt nur noch sporadisch in den Einsatz. Es ist also in Ihrem eigenen Interesse, eine ausgewogene Mischung aus neuen Bauvorhaben und dem Erhalt der Lebensqualität zu finden.

Zur Entscheidungsfindung stehen Ihnen dabei zahlreiche demoskopische Hilfsmittel zur Verfügung: Durch Umfragen erfahren Sie, wo die Sims der Schuh drückt, wo Defizite in der Planung vorliegen und wie Ihre Arbeit als Bürgermeister eingeschätzt wird. Auf einem Kartenfenster werden zahlreiche Entwicklungsdaten grafisch dargestellt. Bevölkerungswachstum, Verkehrsdichte, Luftverschmutzung, Stromversorgung und Grundstückswerte sind so leicht zu überprüfen und Problemzonen auszumachen. Ein anderes Fenster zeigt mit Flußdiagrammen die Entwicklung der Stadt in den letzten 10 bzw. 120 Jahren auf.

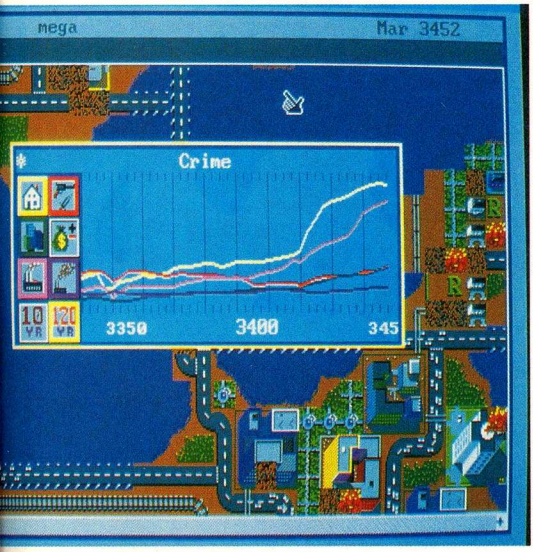
Sollten Sie sich nicht ausgelastet fühlen, dann lösen Sie doch einfach ein paar Katastrophen aus. Über ein Menü erzeugen Sie Brände, Sturmfluten, Flugzeugabstürze, Tornados, Erdbeben oder einen Unfall im Atomkraftwerk. Sogar ein waschechtes Monster ist im Angebot: Der Pixel-Godzilla wird alsbald eine Schneise der Verwüstung in die Stadtlandschaft fräsen, und Sie dürfen mit den Aufräumarbeiten beginnen.

Ist auch das keine Herausforderung mehr, dann wählen Sie einen höheren Schwierigkeitsgrad. Das Katastrophenri-

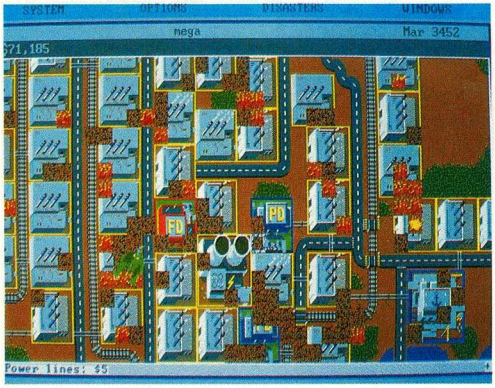


Zehn Jahre Stadtentwicklung auf einen Bi

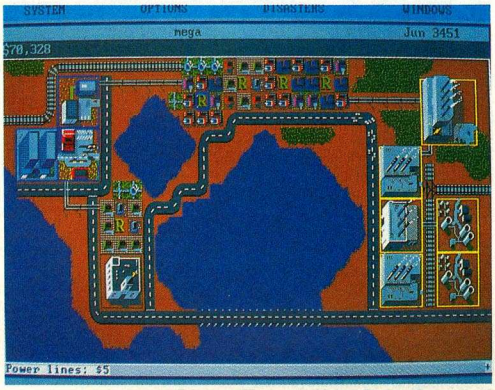
Rio de Janeiro im Jahre 2001. Durch eine Flutwelle sind weite Teile der Stadt zerstört und unbewohnbar.



ick



Die Folgen eines Erdbebens mit Stärke 10



Die Mischung aus Wohn- und Industriegebieten ist ausgewogen

Die Folgen der Luftverschmutzung hautnah im Diagrammfenster

siko steigt, die Sims werden steuerfeindlicher, und die Instandhaltungskosten steigen.

Neben frei wählbaren Stadtlandschaften bietet Sim City acht vorgegebene Szenarios. Unter anderem müssen Sie eine verschlafene amerikanische Kleinstadt auf Vordermann bringen, in San Francisco nach dem großen Erdbeben von 1906 aufräumen, die problematische Verkehrssituation in der Berner Innenstadt entschärfen und die Folgen einer verheerenden Flutkatastrophe in Rio de Janeiro mildern.

Inzwischen sind neben dem eigentlichen Programm einige Hilfsprogramme erhältlich: Mit dem "Terrain Editor" entwickelt man eigene Landkarten. "Sim City Architecture I & II" verlagert die Planungsgeschäfte in den Wilden Westen, das mittelalterliche Japan oder auf den Mond.

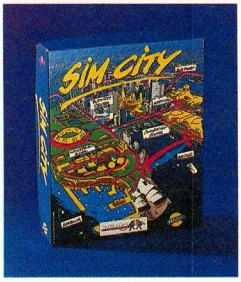
VOLKER WEITZ

Tips & Tricks

— Suchen Sie sich am besten eine Landkarte mit einem breiten Fluß aus. Wenn Sie Industrie- und Wohngebiete durch ein Gewässer trennen, beschränkt sich die Luftverschmutzung auf die Fabrikgebiete.

— Verzichten Sie doch einmal auf den Straßenbau und errichten Sie ein funktionierendes Schienennetz. Die Sims werden sich schnell an die Situation gewöhnen.

— Wer trotz aller guten Vorsätze mit seinem Budget nicht auskommt, darf zu unlauteren Mitteln greifen. Geben Sie einfach bei gedrückter "Caps-Lock"-Taste "FUND" ein. Ihr Konto wird automatisch um 10 000 Dollar aufgestockt. Fordern Sie aber nicht die Rache der Programmierer heraus: Wenn man diesen Cheat zu oft anwendet, wird man mit Erdbeben überhäuft.



I • N • F • O

Titel:	**Sim City**
Hersteller/Anbieter:	Maxis/Bomico
Zirka-Preis:	90 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	Hercules, 512 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), EGA, Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

SimEarth™

Diese Stadt ist zu klein für Sie? Probieren Sie es doch mal mit einem ganzen Planeten! "Sim Earth" macht Sie zum wagemutigen Weltenschöpfer und Herrscher über einen ganzen Globus.

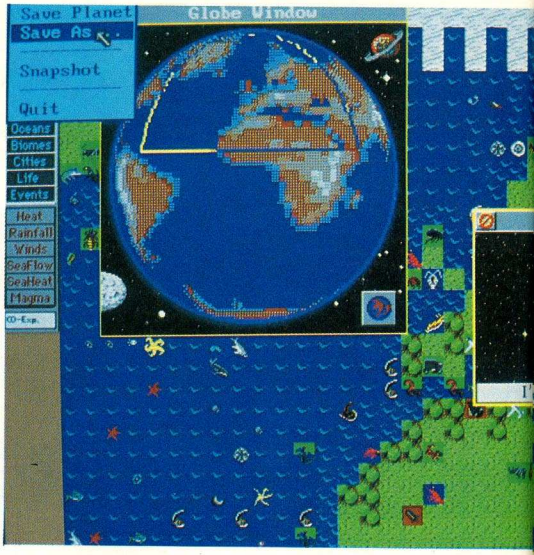
Treibhauseffekt, nukleare Bedrohung, Umweltverschmutzung, Waldsterben — Schlagwörter unserer heutigen Zeit. Manchmal möchte man das Schicksal des Planeten in vorsichtigere Hände legen. Wenn Sie sich zutrauen, einen Planeten zu "verwalten" oder schlicht und einfach Ihre Kenntnisse um unsere Erde erweitern wollen, ist "Sim Earth" genau das Richtige für Sie. Sim Earth ist kein Spiel im üblichen Sinn. Wie auch beim Vorgänger "Sim City" bezeichnen die Programmierer es als Spielzeugmodell. Das ist keinesfalls abwertend gemeint, denn im Gegensatz zu einem Spiel gibt es bei Sim Earth keine festen Regeln, keinen Sieg und keine Niederlage.

Bei Sim Earth simuliert Ihr PC vier wichtige Zeitabschnitte im Leben eines Planeten. Im geologischen Abschnitt wird die Oberfläche des sich gerade abkühlenden Planeten gestaltet. Im evolutionären Abschnitt entsteht Leben, beginnend bei Einzellern. Der Zivilisations-Abschnitt beginnt, sobald sich intelligentes Leben entwickelt hat und beschäftigt sich mit dem Aufbau einer Zivilisation. Im technologischen Abschnitt befassen Sie sich schließlich mit den Problemen von heute, die die Zivilisation geschaffen hat, sei es Umweltverschmutzung oder Krieg. Dieser Abschnitt endet, wenn die Zivilisation wieder verschwindet (ausstirbt) oder aber den Sprung zu den Sternen schafft und auf andere Planeten übersiedelt.

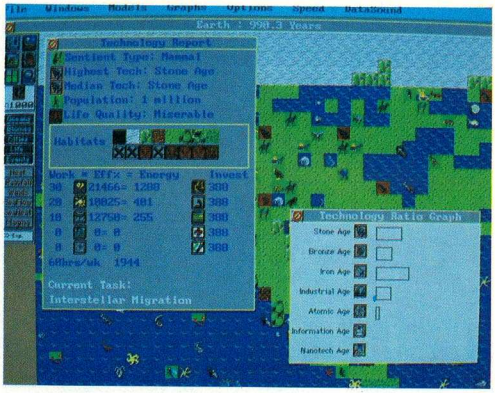
Sim Earth kann per Maus oder Tastatur gesteuert werden. Am besten ist es, wenn Sie beides gleichzeitig benutzen. Sim Earth benutzt zur Bildschirmdarstellung ein Fenstersystem ähnlich dem von Windows oder Sim City. Durch eine integrierte Hilfsfunktion ist das Programm sehr einfach zu erlernen. Halten Sie einfach die Shift-Taste gedrückt. Der Mauszeiger verwandelt sich nun in den Schriftzug "Help". Wenn Sie jetzt auf die linke Maustaste drücken, erhalten Sie Erklärungen zu den jeweiligen Objekten. Ansonsten hilft auch das hervorragende Handbuch weiter.

Wenn Sie einen neuen Planeten erschaffen, werden Sie gefragt, in welchem Zeitabschnitt Sie beginnen wollen. Können Sie einen Zeitabschnitt bewältigen, geht es automatisch im nächsten weiter. Sie können allerdings auch eines von sieben vorprogrammierten Szenarien nachspielen und die darin gestellte Aufgabe lösen. Neben den "einfachen" Problemen, wie den Mars bewohnbar zu machen oder einen reinen Wasserplaneten zu bevölkern, gesellen sich echte Brocken, wie beispielsweise einen Planeten namens Erde zu retten, dessen Zivilisation gerade gar nicht fein mit ihm umspringt.

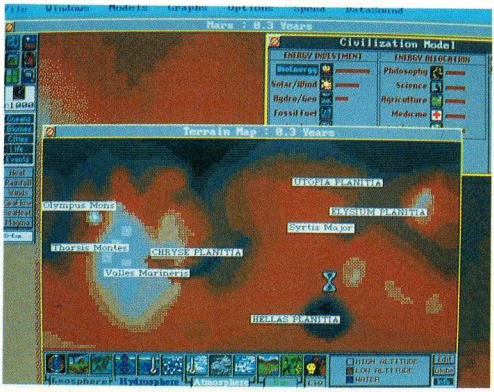
Zusätzlich können Sie noch den Schwierigkeitsgrad einstellen. Dies wird hauptsäch-



Wenn es dem Planeten nicht gutgeht, meckert das Globus-Bildchen



Machen Sie den Mars bewohnbar



Studieren Sie die Entwicklung von Flora und Fauna

lich durch eine Beschränkung der Energie erreicht, die Sie brauchen, um diverse Ereignisse auszulösen. Im "Experimental Mode" haben Sie unbegrenzte Energie, was zu Anfang am meisten Spaß macht, da man mehr herumprobiert, als "ernsthaft spielt".

Was genau können Sie nun tun? Zuerst einmal können Sie Biotope (im Spiel Biomes genannt) "anpflanzen". Diese reichen von der arktischen Eiswüste bis zum tropischen Dschungel. Dann gibt es tierisches Leben, vom Einzeller bis zum Säugetier, das Sie einfach auf den Planeten setzen können, wenn Ihnen die Evolution nicht schnell genug geht (oder Sie ganz verrückte Sachen ausprobieren wollen). Des weiteren gibt es Städte verschiedener Entwicklungsstadien, die Sie direkt plazieren können. Künstliche Hilfsmittel, sogenannte Terraformer, verändern in großem Maßstab die Atmosphäre und andere Lebensbedingungen. Schließlich gibt es noch die Gruppe der "Ereignisse", die vom Wirbelsturm bis zur Seuche fast nur Naturkatastrophen umfaßt, die aber durchaus positive Effekte haben können.

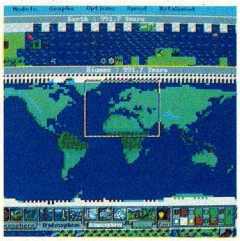
Wer das Aussehen des Planeten direkt beeinflussen will, kann mit einer Funktion den Boden an einer Stelle anheben oder absenken und so jede Ebene in Hochgebirge oder tiefste Seegraben verwandeln. Wenn Sie zwei Streithähne auseinanderbringen müssen, oder Leben von einem Kontinent auf eine der Inseln schaffen wollen, können Sie Lebensformen mit göttlicher Hand verschieben. Eine Lupe gestattet Ihnen einen genauen Blick auf einzelne Landstriche und die darauf existierenden Lebensformen.

All diese Funktionen lösen Sie im großen Editorfenster (Edit-Window) aus, das einen Ausschnitt der Welt zeigt. Außerdem gibt es eine Übersichtskarte (Map-Window). Am unteren Ende dieser Karte gibt es eine Reihe von Funktionen, mit denen Sie die unterschiedlichsten Parameter der Simulation anzeigen können. Lufttemperatur, Kontinentaldrift, Wasserspiegel und Zivilisationsstatistik sind nur einen Mausklick entfernt. Ein weiteres Fenster, das "History Window", zeigt die Entwicklung der einzelnen Parameter über die letzten Zeitabschnitte hinweg. So können Sie schnell Trends und Gefahren erkennen.

Weiterhin gibt es vier "Control Panels", Schaltbretter, an denen Sie ein wenig an den Naturgesetzen herumpfuschen dürfen und tief in die Simulation eingreifen. Im Geosphären-Schaltbrett stellen Sie beispielsweise den Kontinental-Drift oder die Achsenneigung des Planeten ein. Im Atmosphärenmodell regeln Sie den Treibhauseffekt und die Sonneneinstrahlung. Am wichtigsten ist aber das Zivilisationsmodell, bei dem Sie Ihren Lebewesen vorschreiben können, wie sie Energie aufzubringen haben (biologisch, nuklear, durch Verbrennung etc.) und wie sie die Energie wieder ausgeben dürfen (ob für Wissenschaft, Kunst oder Nahrung).

All diese globalen Modelleinstellungen haben weitreichende Konsequenzen; eine falsche Einstellung kann die Entwicklung des Planeten entscheidend behindern, eine richtige stark beschleunigen. In einigen Szenarios, in denen man es Ihnen besonders schwermachen will, kann man diese Parameter auch nicht verändern.

Um Sie bei Ihren Aktionen zu unterstützen, gibt es noch einige weitere Report- und Grafik-Windows, die zusammengenommen so ziemlich jeden Parameter zeigen, den Sie sich wünschen können. Diese Flut von Werten kann man aber in den Griff kriegen, denn alles ist sehr systematisch angeordnet; die Hilfsfunktion und die Anleitung tun ihr übriges. Auf Wunsch meldet sich auch "Gaia", die Seele des Planeten, und gibt Kommentare über Ihre Arbeit ab.



Die Welt wird in mehreren Maßstäben betrachtet

Sim Earth macht nicht zuletzt deshalb Spaß, weil Sie selbst bestimmen, wie sehr sie in das Modell einbezogen sein möchten. Wenn Sie wollen, starten Sie einen neuen Planeten und gucken einfach zu. Auf diese Art dauert es zwar eine Weile, bis sich was tut, aber dies ist oft interessanter als wild in der Gegend herumzuklicken. In beiden Fällen lernt man etwas über unseren Planeten und das delikate Gleichgewicht, in dem man schwebt. Zusammen mit dem exzellenten Handbuch ist Sim Earth ein Produkt, das auch an einer Schule nicht deplaziert wirken würde, zu Hause aber auch jede Menge Abwechslung bereitet. *BORIS SCHNEIDER*

Tips & Tricks

— Bei Sim Earth gibt es keine fest definierten Ziele. Selbst in den vorprogrammierten Aufgaben erscheint keine Meldung "Geschafft" oder "Leider verloren" auf dem Bildschirm, wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist. Ärgern Sie sich also nicht, wenn Sie nach 500 Jahren Terraforming nicht gelobt werden.

— Wer einen Gag der Programmierer sehen will, tippt während des Spiels auf der Tastatur "JOKE" ein. Eine weitere versteckte Funktion: Tippen Sie "SMOOTH", wird Ihr Planet "gebügelt". Größere Unebenheiten verschwinden — viel Sinn macht das nicht, außer Sie haben den Planeten arg mit Meteoriten gepiesackt und wollen Ihre Spuren verwischen. (Beides getestet mit Version 1.1d.)

I • N • F • O

Titel	**Sim Earth**
Hersteller/Anbieter:	Ocean/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	Hercules, 512 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	ja
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	sehr ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	deutsch
Sprache im Spiel:	englisch (mittelschwer)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

SPACE QUEST IV

Als Roger Wilco in Space Quest I aus einer Besenkammer in sein Adventure-Leben stapfte, ahnte keiner, daß er drei Folgen später Held eines der verrücktesten Abenteuer sein würde, die die Softwareszene jemals gesehen hat. In Space Quest IV macht er sich auf, um in seiner Vergangenheit zu wühlen.

Roger Wilco ist ein Hausmeister und somit erst einmal ein Antiheld. Drei Folgen brachte er in der "Space Quest"-Serie hinter sich, in jeder durfte der Spieler den leicht unbedarften Roger durch haarsträubende Abenteuer steuern, die vor Humor und Zynismus nur so strotzten.

Im ersten Teil vereitelte er die Pläne des Fieslings Vorhaul, einer Art Darth Vader für Computerspieler. Im zweiten kam Vorhaul zurück, böser denn je; doch Roger setzte dem Burschen endgültig ein Ende. Im dritten Teil sah sich Roger anderen Gefahren ausgesetzt: Softwarepiraten hatten seine "Space Quest"-Programmierer gekidnapped. Jetzt wird's allerdings schlimm: Die "Fortsetzungspolizei" ist ihm auf den Fersen. Er scheint in "Space Quest 12" ein paar schlimme Dinge ausgefressen zu haben. Also macht er sich auf, um seine Zukunft genauer unter die Lupe zu nehmen.

Wären alle Abenteuer so einfach zu bedienen, könnten sich die Softwarefirmen eine Menge Geld für Anleitungen sparen. Sie steuern, wie das bei Sierra-Abenteuern so üblich ist, Ihre Spielfigur von Bild zu Bild. Erreicht Roger den Bildschirmrand, wird das nächste Bild von der Festplatte geladen und umgeblendet. Dazu können Sie Joystick, Tastatur oder Maus benutzen — wir empfehlen eine Maus, sonst beginnen die langen "Wege" zu nerven.

Fährt man mit dem Mauszeiger an den oberen Rand des Schirms, so erscheint eine Menüleiste mit neun Icons: Klickt man auf einen Punkt auf dem Bildschirm, während "Gehen" eingestellt ist, latscht Roger zielstrebig auf den gewünschten Punkt zu und umläuft dabei alle Hindernisse. Im "Inventory" finden Sie alle Gegenstände, die Sie im Lauf des Spiels aufgesammelt haben. "Gegenstände manipulieren" ist ein umfangreicher Befehl: Wollen Sie beispielsweise das hübsche Raumfahrerhemdchen bezahlen, so nehmen Sie damit Ihre Münzen in die Hand. Wenn Sie jetzt damit auf die Kasse klicken, ist der galaktische Handel perfekt. "Riechen" und "Schmecken" braucht man selten, sind aber immer für ein, zwei böse Kommentare des Programms gut; "Sehen" liefert eine genaue Beschreibung des angeklickten Gegenstandes oder des Raums, in dem Sie sich befinden. "Reden" sollte man mit allen Personen, auf die man im Spiel trifft. Das Thema kann man allerdings nicht mehr selber bestimmen, in dem man seine Fragen in die Tastatur hackt — der Computer parliert für Sie.

Schön, bewaffnet und sehr blond: "Latex Babes of Estros"

Unter dem Punkt "Einstellungen" verbergen sich Dinge wie "Laden", "Speichern", "Spiel beenden". PC-Besitzer mit weniger Computer-Power senken hier den Detail-Level etwas ab, damit das Spiel flüssiger abläuft. Auf diese Art und Weise läßt sich Space Quest IV auf 286ern noch vernünftig spielen.

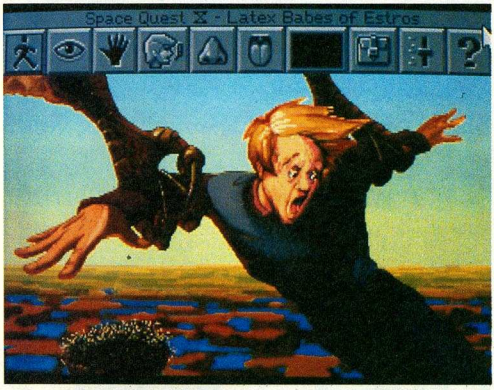
Space Quest IV gehört zu den absoluten Grafikgiganten. Wer eine VGA-Karte besitzt, darf sich auf 256 Farben im Spiel freuen. Die EGA-Version mit ihren 16 Farben sieht daneben bieder aus. Augen auf beim Softwarekauf: Sie sollten die Version erwischen, die zu Ihrer Grafikkarte paßt; EGA und VGA werden getrennt angeboten. Alle Grafiken im Spiel wurden mühsam von Hand gemalt, dann in den Computer gescannt und sorgfältig nachbearbeitet. Das besorgte Ex-Disney-Zeichner Mark Crowe, der sich damit die bisher höchste Grafikwertung schnappte, die *POWER PLAY* bisher vergab.

Wer eine Soundkarte besitzt (AdLib reicht völlig), darf sich auf überraschenden Sound freuen. So stellt man erfreut fest, daß "Geräuschquellen" im Spiel berücksichtigt werden. Fährt man mit einem Förderband an einem Softwareshop vorbei, aus dem laut die Titelmusik von "Space Quest XXXVII" dröhnt, wird die Musik tatsächlich lauter. Entfernt man sich, wird die Hintergrundmusik der Einkaufsstraße lauter. In dieses akkustische Vergnügen kommen allerdings nur Soundkartenbesitzer, mit einem PC-Piepser sind solche Spielereien eben nicht möglich.

Space Quest IV strotzt nur so vor Insider-Gags. Ein Nachteil soll allerdings nicht verschwiegen werden: Das Abenteuer ist nicht allzu umfangreich. So mancher Profi hat Space Quest IV in einem Tag durchgespielt — trotz 6 MByte Grafik. Wer allerdings kein erfahrener Adventure-Hase ist, wird Spaß an diesem Programm haben.

ANATOL LOCKER

Manager, wie wir sie mögen: der Boß von Monolith Burger



Einfacher geht's kaum: mit neun Icons zum Ziel

Der Frust jedes Captain-Zappo-Spielers: Die anderen sind besser.

Tips & Tricks

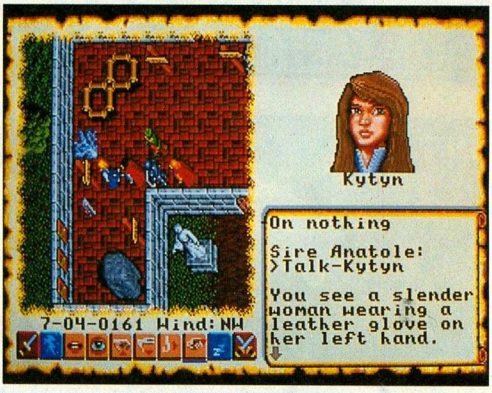
— Häschen fängt man mit der Schlinge. Einfach hinter den Pfeiler stellen und das Seil benutzen.
— Den Schleim kann man mit dem Glas auffangen.
— Im Nest nimmt man das Papier vom Gefallenen.
— Die Sauerstoffflasche gehört ins Seemonster.
— Aus dem Softwareramsch braucht man das Hintbook von Space Quest IV.
— Welches Kabel nimmt man für den Laptop? Natürlich das links oben.
— Die Zigarre braucht man später im Spiel.
— Der Sequel Plice entkommt man nur mit Geschick. Sie müssen zuerst ins Skate-O-Rama (auch an die Decke denken); dann wieder in die Arcade-Halle und nichts wie weg.
— Was ist ein Mann ohne Maschine? Werfen Sie die Motorräder einfach um.
— In der Bar braucht man die Streichhölzer.
— Wie werden Laserstrahlen sichtbar? Denken Sie doch mal an das letzte "rauchige" Rockkonzert...
— Mit der Maus alle Icons außer "SQ 4" in den Papierkorb werfen.
— Schwierigkeit mit den Tasten? Beam Upload, Disc Upload, Pfeil auf Wilco Jr. und dann Beam Download — und schon hat man Sohnemann wieder.

I • N • F • O

Titel	**Space Quest IV**
Hersteller/Anbieter:	Sierra/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	leicht
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT, EGA, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Festplatte, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Gag-Magazin
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (viel)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Ultima VI
The False Prophet

Eine Legende feiert Geburtstag: Nach zehn Jahren "Ultima"-Serie ist der ausführlichste, größte und schönste Teil dieser Rollenspielreihe erschienen.



Zehn Icons, die die Welt bedeuten: Kämpfen, Zaubern, Reden, Sehen, Nehmen, Ablegen, Geben, Benutzen, Ausruhen, Kampfmodus

Die ersten Teile der "Ultima"-Serie waren garantiert nichts für Gelegenheitsspieler: Unübersichtliche Tastaturkommandos, Strichmännchengrafik, mäßiges Musikgefiepe — und trotzdem entwickelte sich schnell eine eingeschworene Fangemeinde. Das lag hauptsächlich an den ausgefeilten Geschichten, die Programmierer Richard Garriott ausheckte. Mit seinem letzten Teil "Ultima VI" dürfte er sich allerdings selbst übertroffen haben.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Avatars, einer Art mittelalterlichen Gralsritters, immer auf der Suche nach dem Guten, Schönen und Wahren. Er betritt eine gut funktionierende mittelalterliche Zivilisation mit aufblühenden Handelsstädten, kleinen Kabbeleien zwischen den Fürsten und ausgeprägten Lokalpatriotismus. Diese Idylle wird gestört. Aus dem Nichts tauchen Horden der geflügelten Gargoyles auf. Sie besetzen die heiligen Schreine und morden jeden, der ihren Weg kreuzt. Niemand weiß, woher sie kommen, keiner kennt ihr Ziel. Der Spieler wird vom König beauftragt, den Rasenden Einhalt zu gebieten.

Mit der Zeit entdecken Sie, daß die Gargoyles nicht nur aus Lust am Töten hier sind. Sie scheinen aus einer Parallelwelt zu kommen, die durch die Menschen empfindlich gestört wird. Außerdem scheint es sogar bei diesen Monstern so etwas wie "Staat", "Ehre" und "Empfinden" zu geben. Sie kommen in ein Dilemma: Sollen Sie den Auftrag des Königs ausführen und alle Gargoyles töten? Oder sollen Sie die Zivilisation schonen und dabei Ihre eigene Rasse verraten? Sie brauchen viel Feingefühl, um diese knifflige politische Situation zu lösen.

Doch Sie reisen nicht alleine. Acht Personen können sich maximal Ihrer "Party" anschließen. Die computergesteuerten Weggefährten entwickeln zum Teil ein beträchtliches Eigenleben: Sie mischen sich in Konversationen, beginnen eine Prügelei, verweigern den Gehorsam oder entpuppten sich plötzlich als Feinde.

Ultima VI wurde zuerst für PCs entwickelt (das Ende der Strichmännchengrafik). Wer eine VGA-Karte in seinem Rechner installiert hat, darf sich auf viele grafische Leckerbissen gefaßt manchen, die es bis dato in dieser Fülle nicht gab. Auch die icongesteuerte Benutzerführung läßt so manches andere Rollenspiel verblassen. Will man beispielsweise eine Türe öffnen, so klickt man zuerst auf das "Benutzen"-Icon und dann auf die Tür — geöffnet. Die Tür ist abgesperrt? Kein Problem: "Schlüssel" — "benutzen" — "Tür" — Tür offen. Mit allen anderen Aktionen verhält es sich ebenso einfach. In die Tasten greift man nur noch, wenn man mit einer der knapp 200 Personen im Spiel reden will. Das sollte man sehr häufig tun, denn nur so kommt man zu den Informationen, mit denen man das Gargoyles-Dilemma lösen kann. Jede Unterhaltung läuft nach einem Codewortsystem ab: Bei jedem rot gekennzeichneten Wort Ihres Gegenübers können Sie genauer nachfragen und so der Lösung ein

Die Intro läßt so manchen VGA-verwöhnten Kiefer nach unten klappen

Hier bekommt der Spieler Information über die Außenwelt und seine Aktionen

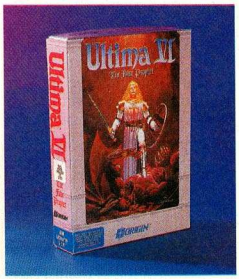
In diesem Feld kann man sich seine Gruppe näher betrachten, das Inventory sortieren und die niedlichen Konterfeis betrachten

Selbstfindung: "Wer bin ich" in der Ultima-üblichen Variante.

Stückchen näher rücken. Der Detailreichtum ist fast schon erschreckend groß. Alles, was man berühren kann, kann man auch benutzen: Tintenfässer, Dekorationsschwerter, Kräuterpflänzchen, Eimer — jedes Objekt im Spiel kann man mit sich herumtragen, manipulieren, bewegen oder verändern. Manche Objekte wie Springbrunnen geben Geräusche von sich; wenn man eine Soundkarte installiert hat, wird das akkustische Vergnügen direkt proportional größer. Jeder Bewohner geht einem geregelten Tagesablauf nach. Tagsüber sind sie bei der Arbeit anzutreffen, nachts schlafen sie in ihren Betten — zu dieser Zeit sollte auch ein braver Avatar in die Heia, sonst erscheinen die bösen Monster nicht nur im Traum. Und da ein richtiges Fantasy-Rollenspiel ohne Magie nicht auskommt, dürfen die Magier so richtig nach Herzenslust zaubern, wenn sie das passende Zauberbuch und die Reagenzien parat haben. Dabei handelt es sich zum Teil um recht exotische Wundermittelchen, die erst mühsam von Ihnen in der Wildnis eingesammelt werden müssen. Gebräuchliche Zauberzutaten gibts dafür in jeden Magieladen. Es ist ratsam immer einen ausreichend großen Vorrat mitzuführen, damit Ihnen in Notsituationen kein Zauberspruch ausgeht.

Wer sich ausführlich umsehen will, sollte etwa 500 Stunden Spielzeit einplanen, zur Lösung des verzwickten Problems braucht man "nur" 50 Stunden. Wer einen Hang zum Epischen verspürt, gerne lange vor dem Computer sitzt, wenig ißt und Wert auf intelligente Unterhaltung legt, sollte sich unbedingt Ultima VI kaufen.

ANATOL LOCKER



Tips & Tricks

Was tun?

Ultima VI ist so groß, daß man vor lauter kleiner Rätsel die Übersicht verliert.

Hier ein grober Leitfaden, um das Spiel zu lösen:

1) Alle Schreine von den Gargoyles zurückerobern;
2) Alle acht Kartenteile finden;
3) Das Buch der Prophezeiungen von Captain John (Dungeon Hylothe) übersetzen lassen;
4) Alle Moonstones einsammeln;
5) Den Codex in das "Vortex" zurückbringen;
6) Die Anweisungen des Codex lesen.

Die Mantras der Schreine (die dazugehörigen Städte in Klammern):

Compassion (Britain): Mu
Sacrifice (Minoc): Cah
Honor (Trinsic): Summ
Justice (Yew): Beh
Honesty (Moonglow): Ahm
Spirituality (Skara Brae): Om
Humility (New Magincia): Lum
Valor (Jehlom): Ra

— Sind Sie unmusikalisch? Versuchen Sie's mit 6 7 8 9 8 7 8 7 6 7 6 5 3.

— Personen, mit denen Sie sprechen müssen: Ariana, Selganor, Manrel, Sherry, Hawkins, Phoenix, Homer, Arturos, Morchella, Koranada, Mariah, John, Beh Lem, Draxinusom, Naxilator, Ehpidermes, Trihun, Lord British. Viel Erfolg als Avatar.

I • N • F • O

Titel:	**Ultima VI**
Hersteller/Anbieter:	Origin/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	386er (20 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Stoffkarte, "Moonstone"
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (viel)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Microsoft Entertainment Pack for Windows

Ob als Zeitvertreib für die Mittagspause oder Lockerungsübung vor dem nächsten Spreadsheet: Wer mit Windows arbeitet, sollte auch die passende Spielesammlung haben, den "Entertainment Pack".

Es gibt Leute, die mögen Windows, und dann gibt es Leute, die mögen es nicht. Zur zweiten Gruppe gehört allerdings auch ein Grüppchen von Personen, die trotzdem Windows haben — aus einem sehr ungewöhnlichen Grund. In einer amerikanischen PC-Zeitschrift meinte ein Journalist kürzlich: "Ich habe Windows auf der Festplatte, um DOS-Applikationen zu multitasken und um Solitaire zu spielen."

Das "Solitär", wie es in der deutschen Version heißt, ist zu einem echten Renner in Büropausen geworden und wurde sogar schon mal als "wichtigste Windows-Applikation" geehrt. Windows-Entwickler Microsoft reagierte prompt auf den durchschlagenden Erfolg und liefert seit kurzem das "Windows Entertainment Pack" aus, in dem gleich sechs neue Spiele sowie ein Bildschirmschoner enthalten sind.

Vorsicht ist vor dem eingebauten Install-Programm geboten. Es installiert zwar alles korrekt, kann aber zu Problemen führen, wenn Sie schon einen Bildschirmschoner (After Dark, Intermission etc.) installiert haben. Außerdem kopiert es einige nutzlose Files in Ihr Windows-Directory. Wenn Sie sich ein wenig mit DOS und Windows auskennen, sollten Sie ein Directory namens "ENTPACK" anlegen, die Files nach unserer File-Liste dorthin kopieren und die Icons selber in der Programmgruppe "Spiele" anlegen (Install packt alles in eine neue Programmgruppe).

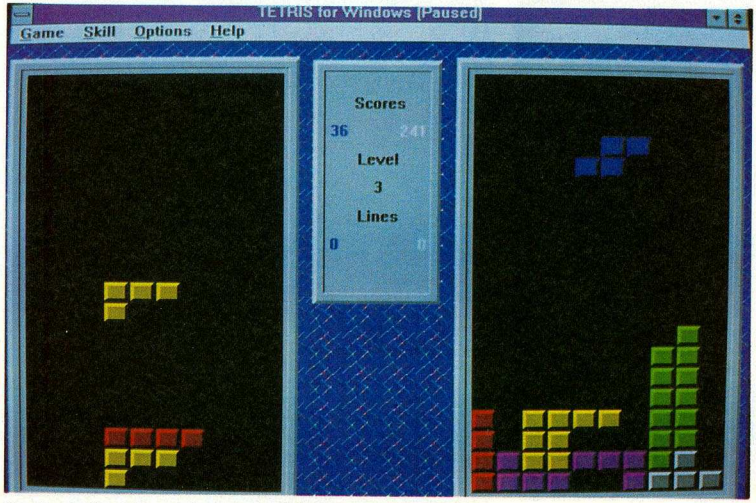
Solitär-Fans greifen natürlich zuerst nach den beiden neuen Patiencen "Cruel" und "Golf". Beide sind nicht ganz so genial wie das Original, machen aber trotzdem eine Menge Spaß. Bei Cruel geht es darum, auf den oberen vier Stapeln die Karten sortiert abzulegen. Das As liegt jeweils da, darauf kommt die passende Zwei, dann die Drei und so weiter, bis rauf zum König. Unten liegen acht Stapel mit jeweils vier Karten. Sie können immer nur die oberste Karte wegnehmen und auf einen anderen Stapel schieben. Auf die oberen vier darf immer nur die passende höhere Karte gelegt werden. Innerhalb der unteren Stapel darf immer nur die passende tiefere Karte gelegt werden. Eine Karo Fünf darf oben also auf die Karo Vier oder unten auf die Karo Sechs. Wenn keinerlei Karten verschoben werden können, klicken Sie auf "Deal".

Bei "Golf" müssen die Karten auf einen Stapel nach unten. Die Regel ist einfach: Auf eine Karte darf immer eine mit nächsthöherem oder -niedrigerem Wert. Die Farbe ist egal. Auf eine Herz Sieben geht also eine Karo Acht oder eine Pik Sechs. Einzige Ausnahme ist der König — auf ihm darf keine Karte von oben abgelegt werden. Auch hier passiert es oft, daß aus den Stapeln von oben keine Karte gespielt werden kann. Klickt man dann auf den Stapel mit den verdeckten Karten links unten, wird von dort eine neue Karte als Startkarte auf den Ablegestapel getan. Sind alle 16 Karten vom verdeckten Stapel ausgespielt und keine Züge mehr möglich, ist die Patience vorbei. Auch hier ist ein erfolgreiches Ablegen aller Karten eher selten.

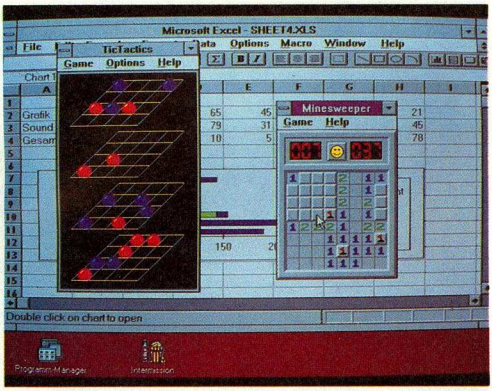
"Pegged" entspricht einem Brettspiel, das in Deutschland meist unter dem Namen "Solitär" (nicht zu verwechseln mit dem Windows-Kartenspiel) angeboten wird. Auf dem Feld sind Spielsteine, die alle bis auf einen weggenommen werden müssen. Um einen Stein zu entfernen, müssen Sie mit einem anderen über ihn drüberhüpfen. Der Hüpfer darf nur ein Feld überspringen und nur senkrecht oder waagrecht ausgeführt werden; Diagonalen sind nicht erlaubt. Unter dem Menü "Options" sind sieben verschiedene Puzzles gespeichert, die es zu lösen gilt. Diese werden von oben nach unten immer schwieriger.

"Minesweeper" fordert eine Prise Glück und viel logisches Denken. Auf dem Spielfeld sind mehrere Minen versteckt. Sie müssen diese Minen finden, ohne eine auszulösen. Dazu haben Sie einen Minendetektor, der anzeigt, wie viele Minen in den acht Kästchen um Sie herum liegen. Klicken Sie auf ein Feld, macht es entweder "Bumm!", oder es erscheint eine Zahl der umliegenden Minen. Die ersten Schritte sind noch reine Glückssache, doch bald haben Sie genug Anhaltspunkte, um die ersten Minen gefahrlos zu lokalisieren. Haben Sie eine gefunden, markieren Sie Ihren Platz mit dem rechten Mausknopf.

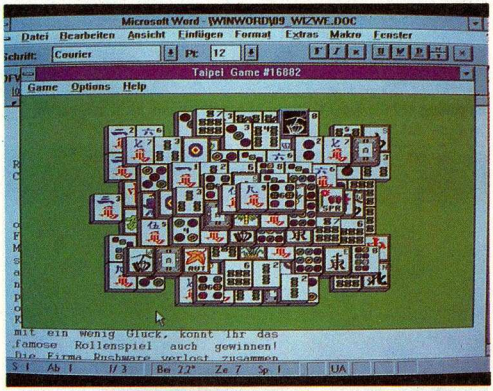
"Tic Tactics" entspricht dem guten alten "Tic Tac Toe" oder "Kreuz gegen Kreis". Drei verschiedene Spielfelder, zwei davon dreidimensional, stehen zur Verfügung. Mit der Maus legen Sie eine Kugel auf dem



Eine Runde "Tetris" zu zweit: Sortieren Sie die Blöcke.



Tückisch: "Tic Tactics" hat einen guten Computergegner.



Mit "Tai Pei" vergeht die Zeit im Flug, macht man oft den falschen Zug

Spielfeld ab, der Computer legt seine automatisch. Wer zuerst drei (oder vier beim großen Spielfeld) in einer Reihe hat, gewinnt. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist der Computer ein harter Brocken.

"Tai Pei" ist die Windows-Variante von "Shanghai". Die Shanghai-Regeln können Sie bei der Vorstellung von "Shanghai II: Dragons Eye" in diesem Heft finden. Neu ist hier nur, daß die Felder mit einer Codenummer generiert werden. Wenn Sie bei "Select Game" eine fixe Nummer eingeben, erhalten Sie immer dasselbe Spielfeld (außer, Sie haben eine andere Spielfeldform unter "Options/Layout" gewählt).

Als besonderes Schmankerl ist im Paket auch die Windows-Version von "Tetris", einem der erfolgreichsten Spiele der Welt. Bei Tetris fallen Blöcke in einen Becher, die mit den Cursor-Tasten verschoben und rotiert werden müssen, so daß möglichst wenig Lücken entstehen. Wenn eine waagerechte Reihe lückenlos gefüllt wurde, verschwindet sie und macht somit Platz für neue Steine. Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihr Stapel den oberen Becherrand erreicht. In dieser Tetris-Variante gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem allerdings die beiden Spieler unterschiedliche Steine bekommen, so daß der Vergleich der Leistung nicht ganz fair ist.

Ganz zum Schluß gibt es noch "Idle Wild", einen Bildschirmschoner, der nach einigen Minuten den Bildschirminhalt ausblendet, um ein Einbrennen des Bildes in den Monitor zu verhindern. Das ist zwar kein Spiel, hat aber durchaus Unterhaltungswert, wenn beispielsweise ein Feuerwerk über den Bildschirm zischt. Wenn Sie noch keinen Bildschirmschoner haben, lohnt sich die Installation.

BORIS SCHNEIDER

Tips & Tricks

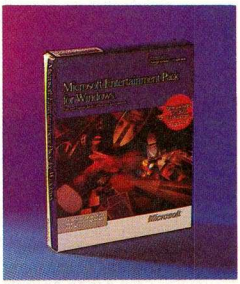
— Bei Minesweeper braucht man ein gutes Auge und am Anfang etwas Glück. Ich spiele immer nach folgender Strategie: alle vier Ecken anklicken. Wenn man Pech hat, ist da schon eine Mine gewesen, dann startet man einfach ein neues Spiel (einfach das gelbe Gesicht anklicken). Dann sucht man nach Kästchen mit einer "1", in deren Umkreis a) eine gefundene Mine liegt — dann sind alle anderen Kästchen drumherum mit Sicherheit frei, oder b) nur noch ein Kästchen verdeckt ist, dann ist das mit Sicherheit eine Mine.

— Wenn Sie in der High-score-Liste von Tetris Ihren Namen eingeben, tippen Sie am Ende nicht "Return" sondern "Tab". Dann können Sie im Kästchen unten noch eine Bemerkung für die Nachwelt festhalten; wenn mehrere Leute am selben Rechner spielen (nacheinander), kann man hier wunderbar spitze Bemerkungen über die miesen Punktzahlen der Mitspieler machen.

Dr. Bobos kleine File-Liste:

Wer nach dieser File-Liste geht, kann Spiele, die er nicht mag, wieder löschen oder ohne das Install-Programm von der Originaldiskette installieren. Die Hilfsdateien (.HLP) können weggelassen werden, wenn Platz gespart werden soll. Einige Programme erzeugen weitere Dateien; wenn Sie diese aus Versehen löschen, ist das nicht schlimm, sie werden wieder neu angelegt.

Alle:
ABOUTWEP.DLL
Tetris:
ABOUTTET.DLL
TETRIS.EXE
TETRIS.HLP
Golf & Cruel:
CARDS.DLL
CRUEL.EXE
GOLF.EXE
CRUEL.HLP
GOLF.HLP
Pegged:
PEGGED.EXE
PEGGED.HLP
Tic Tactics:
TIC.EXE
TIC.HLP
Tai Pei:
TP.EXE
TP.HLP
Mine Sweeper
WINMINE.EXE
WINMINE.HLP



I • N • F • O

Titel:	**Windows Entertainment Pack**
Hersteller/Anbieter:	Microsoft
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einfach bis mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	jeder AT/386er, auf dem Windows läuft
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	spärlich
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	englische Hilfe-Files
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

WING COMMANDER

Weltraumaction in dreidimensionaler Perfektion: Wing Commander ist das ideale Spiel, um Freunden zu zeigen, was in Ihrem PC so alles steckt — und jede Menge Spaß macht es obendrein auch noch.

Im Weltraum sind die Katzen los: Die Kilrathi, löwenähnliche Krieger aus einer fernen Galaxis, wollen die Menschheit unterjochen und haben einen intergalaktischen Krieg gestartet. Als einer der terranischen Kampfpiloten sind Sie auf dem Schlachtkreuzer "Tiger's Claw" stationiert, der im Grenzgebiet des Vega-Sektors seine Runden zieht. Die Tiger's Claw beherbergt mehrere Geschwader kleinerer Raumjäger, mit denen Angriffe und Patrouillen geflogen werden.

Das in der Spielebranche recht ausgelutschte Thema der Weltraumschlacht wurde in "Wing Commander" zur technischen Perfektion getrieben. Einen schnellen PC, VGA und eine Soundkarte vorausgesetzt, erleben Sie ein Grafik- und Soundspektakel, das seinesgleichen sucht. Haben Sie sich durch alle Missionen gespielt, ist auch für Nachschub gesorgt: Mit "Secret Missions" und "Secret Missions 2" liegen Zusatzdisketten vor, die neben neuen Missionen auch zusätzliche Grafik bieten. Die "Secret Missions 2" sind allerdings schon ein recht harter Brocken, der auch erfahrenen Raumpiloten zu schaffen macht. Und das Fortsetzungsprogramm "Wing Commander 2" ist für den Herbst 1991 angekündigt.

Ihr Einsatz beginnt mit einem Spiel am Automaten in der Bar. Wenn Sie das Spiel beendet haben, werden Sie nach Ihrem Namen und Ihrem Spitznamen ("Callsign") gefragt. Mit diesen Namen werden Sie für den Rest des Spiels angeredet.

In der Bar gibt es immer ein paar Personen, mit denen Sie reden können. Da ist zunächst der Barkeeper Shotglass, der Ihnen viel über die einzelnen Piloten erzählen kann. Je nachdem, wann Sie in die Bar kommen, sitzen auch ein oder zwei Piloten dort, die Ihnen Erfahrungen aus dem Raumfahrerleben verraten.

Aus der Bar heraus gelangen Sie in einen der Pilotenschlafsäle. Wenn Sie auf eines der leeren Betten klicken, können Sie so Ihren Spielstand speichern; wenn Sie später wieder ins Spiel zurückkehren und eines der vollen Betten anklicken, können Sie an der Stelle weiterspielen, an der sich der Pilot schlafen legte.

Vom Schlafsaal geht es in den Besprechungsraum; hier werden Ihnen die Aufträge mitgeteilt. Passen Sie genau auf, denn wenn Sie hier wichtige Informationen überlesen, tuen Sie sich und der Menschheit keinen Gefallen. Nach der Besprechung geht es automatisch ab ins Raumschiff und in den Weltraum.

Die Weltraumszenen werden mit flotter 3-D-Grafik dargestellt, die besonders auf VGA-Rechnern sehr eindrucksvoll ist. Wing Commander läuft zwar auch mit EGA-Karten, aber ist dort wesentlich langsamer. Der Kauf einer VGA-Karte lohnt sich allein schon für dieses Spiel.

Im Anflug auf die Tiger's Claw — Landeerlaubnis nicht vergessen!

Bei der Lagebesprechung verteilt Colonel Halcyon die Aufträge

Eine tückische Gefahr für alle Raumschiffe sind Asteroidenfelder

Für die Weltraumszenen ist ein Joystick sehr empfehlenswert. Zwar unterstützt das Programm auch Mäuse und "Nur-Tastatur"-Piloten, aber nur mit einem Joystick stellt sich das richtige Fluggefühl ein. Trotzdem wird der Griff zur Tastatur nicht ausbleiben, denn viele wichtige Funktionen sind nur dort auszulösen. Ohne Festplatte ist das sehr umfangreiche Programm außerdem ungenießbar.

Im All sind Sie nicht alleine, sondern werden von einem Wingman begleitet. Sie können mit diesem Kollegen kommunizieren und ihm Befehle geben. Ob dieser sie immer ausführt, ist allerdings fraglich, denn jeder Wingman hat seinen eigenen Charakter. Jede Mission ist in mehrere Teilabschnitte unterteilt, zwischen denen Sie per Autopilot recht schnell pendeln. Sollte auf dem Weg zum nächsten Missionspunkt allerdings ein Feind, ein Asteroidenfeld oder eine andere Gefahr lauern, schaltet sich der Autopilot ab und gibt Ihnen wieder das Kommando.

Wenn Sie von einer Mission zurückkehren, wird Colonel Halcyon über Ihre Erfolge oder Mißerfolge richten. Von diesen hängen nicht nur Beförderungen und Auszeichnungen ab; das Spiel schlägt auch unterschiedliche Wege ein, wenn Sie verlieren oder gewinnen. Deswegen wird es Ihnen sicher Spaß machen, Wing Commander ein zweites oder drittes Mal bis zum Ende zu spielen, denn mit Ihrer gestiegenen Erfahrung sehen Sie andere Missionen als bei Ihrem ersten Durchgang. Besonders gute Spieler können umgekehrt mal ein paar Missionen verlieren, um zu sehen, in welche Handlung sie dann hineingeraten.

BORIS SCHNEIDER

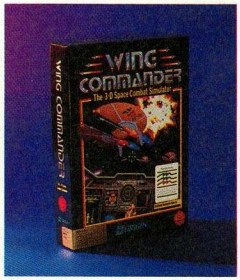
Je schneller der PC, desto flüssiger ist bei Wing Commander die Grafik. Mit einem langsamen 286er ist das Programm zwar noch spielbar, doch ein etwas schnellerer Computer ist empfehlenswert.

Wing Commander ist auch eines der wenigen Spiele, bei denen "Expanded Memory" ausgenützt wird. Expanded Memory ist eine spezielle Art von Zusatzspeicher. Um diesen Speicher zu aktivieren, brauchen Sie einen sogenannten EMS-Treiber. Leider ist es von Computer zu Computer unterschiedlich, wie dieser Treiber angesprochen wird. Schauen Sie in Ihrem Handbuch unter "EMS" oder "Expanded Memory" nach. Extended Memory nutzt Ihnen hier nichts. *HEINRICH LENHARDT*

Ein letzter Check des Raumjägers vor dem Start

Der Colonel ist mit dem Ausgang der Mission nicht zufrieden

In der Bar trifft man sich zu Drinks und Informationsaustausch



Tips & Tricks:

— Sie sind niemals alleine im Weltraum. Denken Sie immer daran, daß Sie ein Wingman begleitet. Lernen Sie die einzelnen Wingmen kennen, kriegen Sie heraus, wie sie auf Ihre Befehle reagieren. Unterschätzen Sie die Kommunikation mit Ihrem Wingman nicht und lernen Sie die Tastendrücke auswendig. Wenn Sie mal Hilfe brauchen oder einen stürmischen Partner zurückpfeifen müssen, sollten Sie blitzschnell die richtigen Kommandos geben können.

— Die Nachbrenner (Afterburner) sind eine tolle Sache, um sich aus kitzligen Situationen herauszukatapultieren. Aber nichts ist peinlicher, als ohne Sprit im Weltraum hängenzubleiben. Behalten Sie die Fuel-Anzeige im Auge. Wer Geschwindigkeiten und Entfernungen richtig abschätzen kann, wird den Nachbrenner auch im Angriff gezielt einsetzen können.

— Der beliebte Anfängerfehler: sich direkt auf einen Feind stürzen, der Ihnen entgegenkommt. Sie mögen ihn zwar erwischen, aber vorher beschädigt er Ihren Jäger mit mehreren Schüssen. Das schwächt für spätere Angriffe. In den meisten Missionen müssen Sie gegen eine Übermacht von Gegnern antreten, deswegen ist es wichtig, das eigene Schiff unbeschädigt zu halten.

I • N • F • O

Titel:	**Wing Commander**
Hersteller/Anbieter:	Origin/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA und 512 KByte RAM
Empfohlen:	386er (20 MHz), VGA, 640 KByte RAM, 1 MByte EMS-Speicher, Festplatte und Joystick
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	drei Rißzeichnungen in Postergröße
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (viel)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Stop! FCKW

Jeder Tag zählt!

Jagusch + Partner, Hamburg

Lieber Onkel Klaus, stop FCKW!

Lisa Paulsen 3 Jahre

FCKW zerstört die Erdatmosphäre, das ist bekannt. Aber noch immer werden weltweit pro Jahr mehr als 1.000.000 Tonnen hergestellt. Davon über 112.000 Tonnen FCKW in der Bundesrepublik Deutschland. Nicht nur für Spraydosen.

Viele meinen, FCKW sei schon verboten. Das stimmt nicht. Bonn plant, die Herstellung und Verwendung in den nächsten Jahren stufenweise einzuschränken. Im Ausland passiert noch weniger. Das reicht nicht aus.

Schicken Sie uns den Coupon aus dieser Anzeige. Wir sagen Ihnen dann, wie sie zum FCKW-Stop beitragen können. Als Verbraucher, in Industrie, Handel und Dienstleistung, in der Politik und in den Kommunen.

Auch wenn Sie nicht Umweltminister sind.

FCKW-Stop ist ein Zusammenschluß der Initiative DEmokratie Entwickeln e.V., Ärzte und Pharmazeuten gegen FCKW e.V. und der Aktion Ozonloch e.V.

Die Initiative wird unterstützt von Senta Berger-Verhoeven, Wolf Biermann, Alfred Biolek, René Böll, Ina Deter, Klaus Doldinger, Jürgen Flimm, Jürgen Fuchs, Herbert Grönemeyer, Peter Härtling, Hans-Dieter Hüsch, Udo Jürgens, Freya Klier, Alexander Kluge, Stephan Krawczyk, Udo Lindenberg, Peter Maffay, Marius Müller-Westernhagen, Reinhard Mey, Wolfgang Niedecken, Witta Pohl, Hanna Schygulla, Johannes Mario Simmel, Karlheinz Stockhausen, Dorothee Sölle, Michael Verhoeven, Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e. V. (BUND), Robin Wood und Einzelpersonen und Unternehmen der Kommunikationsbranche.

Ich bin für den FCKW-Stop!

Sagen Sie mir bitte, wie ich zum FCKW-Stop beitragen kann.

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Diesen Coupon bitte mit 3,00 DM in Briefmarken für die Antwort einsenden an FCKW-Stop, Prinz-Albert-St. 43, 5300 Bonn.

FRAGEN, ANTWORTEN, GEWINNEN

Stürzen Sie sich mit gezücktem Schreibgerät auf diese Leserumfrage. Der Lohn der Mühen könnte ein schöner Preis bei unserer Verlosung sein.

Sie halten es in Ihren Händen: Nahezu druckfrisch schimmern die Lettern, knusprig raschelt das Papier, fröhlich klappert die Diskette beim Umblättern im Takt. *"POWER PLAY PC"* ist unser Versuch, eine Mischung aus Spielemagazin und Diskettenservice in einem zu bieten, die speziell auf PC-Anwender zugeschnitten ist. Jetzt wollen wir aber wissen, ob Ihnen *"POWER PLAY PC"* auch wirklich gefallen hat und was wir Ihrer Meinung nach ändern müssen, damit Ihnen dieses Magazin bei eventuellen zukünftigen Ausgaben noch mehr Spaß macht.

Wir haben uns deshalb einen dicken Fragebogen ausgedacht, reich gefüllt mit allerlei neugierigem Nachgebohre und voller Kästchen zum komfortablen Ankreuzen. Kreuzen Sie sich bitte durch beide Seiten und schicken Sie sie (Fotokopien sind natürlich auch gerne gesehen) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG	**Kennwort: PC-Umfrage**
	Hans-Pinsel-Straße 2
Redaktion *POWER PLAY*	**8013 Haar**

Alle Fragebögen, die uns bis zum Einsendeschluß am 1. Oktober 1991 erreichen, nehmen an einer Preisverlosung teil. In Zusammenarbeit mit Microsoft Deutschland verlosen wir zehn pralle Softwarepakete, die sowohl die vielgerühmte Benutzeroberfläche Windows 3.0 als auch den Windows Entertainment Pack enthalten.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

1. Welchen PC-Typ besitzen Sie?

System	besitze ich	will ich kaufen
PC/XT	☐ 1	☐
AT/286er	☐ 2	☐
386SX	☐ 3	☐
386er	☐ 4	☐
486er	☐ 5	☐
Ich habe keinen eigenen PC	☐ 6	☐

2. Welche(s) Diskettenformat(e) hat Ihr PC-System?

Nur 5¼ Zoll	☐ 1
Nur 3½ Zoll	☐ 2
Sowohl 5¼- als auch 3½-Zoll-Laufwerk	☐ 3

3. Wie lange beschäftigen Sie sich schon mit PCs?

Weniger als 3 Monate	☐ 1
3 Monate bis ½ Jahr	☐ 2
½ Jahr bis 1 Jahr	☐ 3
1 bis 2 Jahre	☐ 4
2 bis 3 Jahre	☐ 5
Über 3 Jahre	☐ 6

4. Welche Peripheriegeräte besitzen Sie und welche wollen Sie demnächst kaufen?

System	besitze ich	will ich kaufen
CD-ROM	☐ 1	☐
Drucker	☐ 2	☐
Farbmonitor	☐ 3	☐
Festplatte	☐ 4	☐
Joystick	☐ 5	☐
Maus	☐ 6	☐
Modem	☐ 7	☐
Schwarzweißmonitor	☐ 8	☐

5. Welche Grafik- bzw. Soundkarten stecken in Ihrem PC und welche wollen Sie demnächst kaufen?

	besitze ich	will ich kaufen
Hercules/Monochrom	☐ 1	☐
CGA	☐ 2	☐
EGA	☐ 3	☐
VGA/MCGA	☐ 4	☐
Andere Grafikkarte	☐ 5	☐
Mein PC hat keine Grafikkarte	☐ 6	☐
AdLib	☐ 7	☐
Soundblaster	☐ 8	☐
Roland	☐ 9	☐
Andere Soundkarte	☐ 10	☐
Mein PC hat keine Soundkarte	☐ 11	☐

6. Wie stufen Sie sich, ganz grob gesehen, im Bereich PC-Spiele selber ein?

Anfänger ohne Vorkenntnisse	☐ 1
Einsteiger mit Grundkenntnissen	☐ 2
Fortgeschrittener	☐ 3
Profi	☐ 4

7. Wie hat Ihnen dieses Sonderheft allgemein gefallen?

Sehr gut	☐ 1
Gut	☐ 2
Geht so	☐ 3
Mäßig	☐ 4
Überhaupt nicht	☐ 5

8. Wie haben Ihnen die folgenden Rubriken gefallen?

	Sehr gut	Gut	Geht so	Mäßig	Gar nicht
Spieletests	☐ 1	☐	☐	☐	☐
Tips & Tricks	☐ 2	☐	☐	☐	☐
Info-Kasten	☐ 3	☐	☐	☐	☐
Diskette	☐ 4	☐	☐	☐	☐
Referenzkarten	☐ 5	☐	☐	☐	☐
PC-Tuning	☐ 6	☐	☐	☐	☐

9. Wie haben Ihnen die einzelnen Programme auf der Diskette gefallen?

	Sehr gut	Gut	Geht so	Mäßig	Gar nicht
"3-D-Kit"-Demospiel	☐ 1	☐	☐	☐	☐
"Logical"-Demospiel	☐ 2	☐	☐	☐	☐
"Atomino"-Demospiel	☐ 3	☐	☐	☐	☐
"Their finest Hour"-Missionen	☐ 4	☐	☐	☐	☐
"Buck Rogers"-Charakter	☐ 5	☐	☐	☐	☐
"Indiana Jones"-Spielstand	☐ 6	☐	☐	☐	☐
"Eye of the Beholder"-Spielstand	☐ 7	☐	☐	☐	☐

10. Welche Programme würden Sie sich auf der Diskette in Zukunft wünschen?

	Interessiert mich sehr	Interessiert mich etwas	Interessiert mich nicht
Spielbare Demoversionen aktueller Profispiele	☐ 1	☐	☐
Spielstände, Tips und Tricks zu Profispielen	☐ 2	☐	☐
Neue Levels, Missionen etc. für Profispiele	☐ 3	☐	☐
Public-Domain- und Shareware-Spiele	☐ 4	☐	☐
Spiele für Windows	☐ 5	☐	☐
Utilities, Tools und Anwendungen	☐ 6	☐	☐

11. Wie ist Ihre Meinung zu *"POWER PLAY PC"*? Meiner Meinung nach ist *"POWER PLAY PC"*...

	Sehr	Etwas	Gar nicht
Aktuell	☐ 1	☐	☐
Hilfreich	☐ 2	☐	☐
Informativ	☐ 3	☐	☐
Kompetent	☐ 4	☐	☐
Kritisch	☐ 5	☐	☐
Sachlich	☐ 6	☐	☐
Unterhaltsam	☐ 7	☐	☐
Unverzichtbar	☐ 8	☐	☐
Verständlich	☐ 9	☐	☐

12. Würden Sie *"POWER PLAY PC"* kaufen, wenn es regelmäßig erscheinen würde?

Ja, ganz sicher	☐ 1
Wahrscheinlich ja	☐ 2
Ich würde mir nur ab und zu eine Ausgabe kaufen	☐ 3
Ich würde *"POWER PLAY PC"* gar nicht kaufen	☐ 4

13. Wie sehr interessieren Sie die folgenden Spieletypen?

	Sehr	Etwas	Gar nicht
Action- und Ballerspiele	☐ 1	☐	☐
Action-Adventures	☐ 2	☐	☐
Geschicklichkeitsspiele	☐ 3	☐	☐
Sportspiele	☐ 4	☐	☐
Adventures/Abenteuerspiele	☐ 5	☐	☐
Rollenspiele	☐ 6	☐	☐
Denk-/Logikspiele	☐ 7	☐	☐
Strategiespiele	☐ 8	☐	☐
Simulationen	☐ 9	☐	☐
Schach	☐ 10	☐	☐
Public-Domain- und Shareware-Spiele	☐ 11	☐	☐

14. Wie viele Stunden pro Woche verbringen Sie durchschnittlich mit Computerspielen?

Bis zu 1 Stunde	☐ 1
1 bis 2 Stunden	☐ 2
3 bis 6 Stunden	☐ 3
7 bis 12 Stunden	☐ 4
Mehr als 12 Stunden	☐ 5

15. Wozu benutzen Sie Ihren PC außer zum Spielen?

	Regelmäßig	Ab und zu	Selten oder nie
CAD/CAM	☐ 1	☐	☐
Dateiverwaltung	☐ 2	☐	☐
Programmieren	☐ 3	☐	☐
Tabellenkalkulation	☐ 4	☐	☐
Textverarbeitung	☐ 5	☐	☐
Windows	☐ 6	☐	☐

16. Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen Ihr Exemplar dieses Sonderhefts?

Ich lese mein Exemplar als einzige(r)	☐ 1
Zwei Personen	☐ 2
Drei Personen	☐ 3
Vier Personen	☐ 4
Fünf und mehr Personen	☐ 5

17. Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich im Monat für Computerzeitschriften aus?

Ich informiere mich kostenlos	☐ 1
Unter 10 Mark	☐ 2
11 bis 20 Mark	☐ 3
21 bis 40 Mark	☐ 4
Über 40 Mark	☐ 5

18. Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich im Monat für den Kauf von Computerspielen aus?

0 bis 30 Mark	☐ 1
31 bis 60 Mark	☐ 2
61 bis 90 Mark	☐ 3
91 bis 120 Mark	☐ 4
121 bis 160 Mark	☐ 5
161 bis 200 Mark	☐ 7
über 200 Mark	☐ 8

19. Wodurch sind Sie erstmals auf dieses Sonderheft aufmerksam geworden?

Auslage am Kiosk	☐ 1
Empfehlung durch Freunde/Bekannte	☐ 2
Werbung in POWER PLAY	☐ 3
Werbung in einer anderen Zeitschrift	☐ 4

20. Welche der folgenden Zeitschriften kennen Sie, lesen Sie bzw. kaufen Sie selbst?

	Kenne ich	Lese ich	Kaufe ich
ASM	☐ 1	☐	☐
c't	☐ 2	☐	☐
Chip	☐ 3	☐	☐
Computer live	☐ 4	☐	☐
Computer Persönlich	☐ 5	☐	☐
DOS International	☐ 6	☐	☐
MC	☐ 7	☐	☐
PC-Magazin	☐ 8	☐	☐
PC Professionell	☐ 9	☐	☐
Power Play	☐ 10	☐	☐
Video Games	☐ 11	☐	☐

21. Fragen zur Person

Geburtsdatum:
Geschlecht: ☐ 1 männlich ☐ 2 weiblich
Alter:

Welche Schule besuch(t)en Sie?

Volksschule, Hauptschule	☐ 1
Weiterführende Schule, Mittlere Reife	☐ 2
Abitur, Hochschulreife	☐ 3
Universität, Studium	☐ 4
Sonstige	☐ 5

Was machen Sie beruflich?

Ich bin angestellt	☐ 1
Ich bin selbständig	☐ 2
Ich bin Auszubildender/Lehrling	☐ 3
Ich bin Schüler, Student	☐ 4
Sonstiges	☐ 5

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preisverlosung teilnehmen wollen):

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____

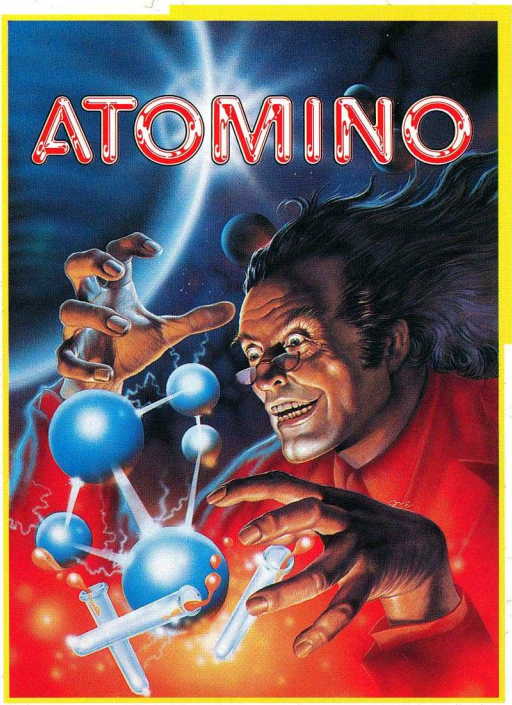
Ort: _____ elefon: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier Angaben elektronisch verarbeitet werden

Unterschrift: _____

...ausgetrickst!

Der Atombaukasten für Schnelldenker.



Martin Gaksch
Powerplay 1/91

"Die Spielidee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert." Wertungen: Amiga 80% C64 81% MS-DOS 80%

Carsten Borgmeier
Amiga-Joker 12/90

"Atomino mischt in der Tüftel-Oberliga mit!" Wertung: 83%

Jörg Kähler
Amiga-Magazin 1/91

"Doch für mich ist Atomino klar attraktiver als (..piep..) oder gar das besonders eintönige (..piep..) Wertung: 10,1 von 12,0

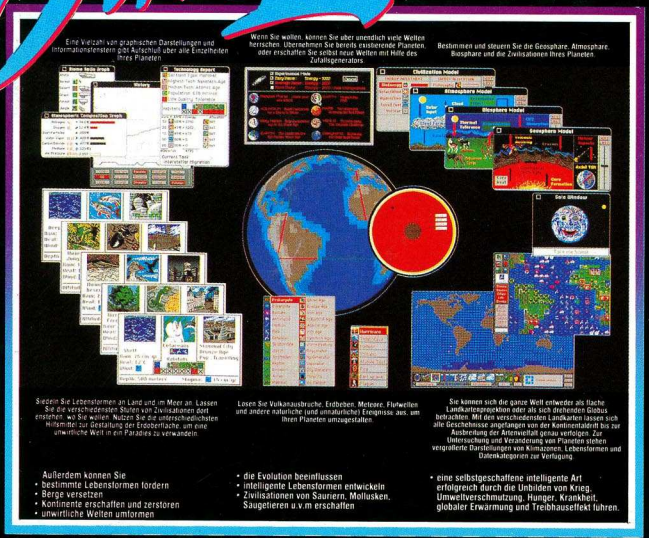
ATOMINO ist erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS (Monochrom/CGA/EGA/VGA und Soundkarten-Unterstützung)

PLAY BYTE - BLUE BYTE
Aktienstraße 62
4330 Mülheim-Ruhr

ERLEBEN SIE MODERNSTE SOFTWARE - UNTERHALTUNG!

SimEarth™

Übernehmen Sie die Verantwortung für einen ganzen Planeten von seiner Entstehung bis zu seinemTod - 10 Milliarden Jahre später. Schaffen Sie Leben von den Uranfängen der einzelligen Mikroben bis zu einer Zivilisation, die nach den Sternen greift.



Der lebende Planet

Ausgehend von der Gaia-Hypothese von James Lovelock wird in SIM EARTH die Erde als ein lebender Organismus dargestellt.

WARENZEICHEN UND COPYRIGHT 1990
MAXIS UND WILL WRIGHT
ALLE RECHTE GESCHUTZT

IBM PC & APPLE MAC

BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zumSpielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter! Mo.- Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 06107/62067.

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach